Mode d'emploi de

Netquiz 3.0

Version 1.1

Réalisé avec OpenOffice.org

Captures d'écrans et graphismes
réalisés avec The GIMP

© 2005 – Fabien Olivry

Table des matières

Licence de ce document 3
Avertissement 4
Présentation 4
Avant de commencer 4
Installation de Netquiz 4
Principe de fonctionnement de Netquiz 6
L'écran de travail 8
Insertion d'images, de sons, de vidéos 12
Retirer une image, un son ou une vidéo 14
Redimensionner une image 14
Page d'accueil 17
Types d'exercices 17
  Questionnaire à choix multiple 18
    Choix multiple avec réponses texte 18
    Choix multiple avec réponses sous forme d'images 22
  Exercice de type Réponse multiple 26
    Réponse multiple sous forme de texte 26
    Réponse multiple sous forme d'images 27
  Exercice de type Vrai ou Faux 30
  Exercice de type test de closure 31
    Test de closure avec options 31
    Test de closure sans options 34
  Exercice de type lacune 36
  Exercice de type dictée 38
  Exercice de type mise en ordre 40
  Exercice de type Association 43
    Association Texte-Texte 43
    Association Texte-Images 45
  Exercice de type zones à identifier 47
Media 49
Texte à lire 49
Indice 51
Inclure des liens hypertextes 51
Sauvegarder au format professeur 53
Créer les pages Web et voir le résultat final 53
Option Enregistrer et compresser 54
Déplacer une question 55
Supprimer une question 55
Renommer une question 55
Lancer une unité 57
L'interface de navigation 57
L'interface de résultats 58
Export dans une base de données Access 60
Export dans Ganesha 61
Création de fichiers audio au format MP3 62
Insérer du code HTML 63
Redimensionner ses images avec Gimp 64
  Création d'une nouvelle page Web 66
  Enregistrer sa page web 66
  Modification du texte dans vos pages Web 68
  Insertion d'images 69
  Préparer ses fichiers 71
  Créer les liens 71

Licence de ce document

Ce guide est librement téléchargeable sur **http://www.sequane.com**

Tout lecteur ou utilisateur de ce document reconnaît avoir pris connaissance des termes de cette licence et s'engage à les respecter :

- Vous ne devez pas utiliser ce document à des fins commerciales, le revendre ou l'inclure dans des formations payantes sans le consentement de l'auteur.
- Vous ne devez pas modifier ce document, l'offrir au téléchargement depuis un autre site sans le consentement de l'auteur.
- Vous ne devez pas modifier les termes de cette licence ou les informations de droits d'auteur
- Aucune conversion dans un format propriétaire n'est autorisée.

Avertissement

Ce mode d'emploi a été conçu avec la version Windows de Netquiz 3.02 . Bien que la très grande majorité des explications soit valide pour la version Macintosh, il est possible que certains éléments y diffèrent.

L'auteur ne pourra, en aucun cas, être tenu pour responsable de quelque dommage que ce soit subi par l'utilisateur ou des tiers et résultant directement ou indirectement de l'utilisation de mode d'emploi, notamment la perte de données, ou toute perte financière résultant de son utilisation ou de l'impossibilité de l'utiliser.

Présentation

Netquiz est un générateur d'exercices interactifs. Il vous permettra de réaliser des exercices ou des séquences d'exercices que vous pourrez ensuite publier sur un site internet, un cédérom ou un intranet en vous consacrant aux seuls aspects pédagogiques, le logiciel prenant en charge la partie programmation.
Netquiz permet de créer des exercices du type choix multiple, test de closure, lacune, dictée, sélection multiple, mise en ordre, association, zone à identifier, vrai ou faux. Chacun des exercices peut être proposé seul ou regroupé au sein d'une unité pédagogique comportant un ou plusieurs types d'exercices.
Netquiz est disponible pour Windows et Macintosh OS X. Ce logiciel peut être téléchargé depuis l'adresse suivante :

http://www.ccdmd.qc.ca/ri/netquiz

Avant de commencer

- Votre ordinateur doit comporter au minimum 128 Mo de RAM et d'un processeur relativement puissant pour pouvoir faire fonctionner Netquiz. Une quantité de mémoire supérieure accélérera la rapidité de Netquiz et est donc conseillée.

- Vous devez diposer d'environ 64 Mo d'espace disque disponible.

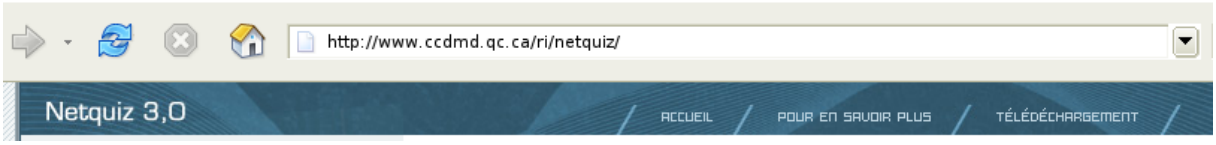
- Si vous désirez insérer des éléments audios ou vidéos, il est nécessaire que le greffon quicktime 6 ou supérieur soit installé sur votre ordinateur. Ce greffon ajoutera des fonctionnalités multimédias à votre navigateur. Si vous ne le possédez pas, vous pouvez télécharger la version gratuite à l'adresse suivante :

  http://www.apple.com/fr/quicktime/

  De même, afin de pouvoir visualiser ou écouter les fichiers multimédias insérés, les gens qui consulteront votre site devront aussi avoir un navigateur doté de Quicktime 6 ou supérieur.

Installation de Netquiz

Une fois sur le site du CCDMD, cliquez sur Téléchargements :



Remplissez le formulaire. Vous pouvez spécifier votre véritable adresse courriel en toute confiance, celle-ci ne sera pas utilisée à des fins de publipostage.

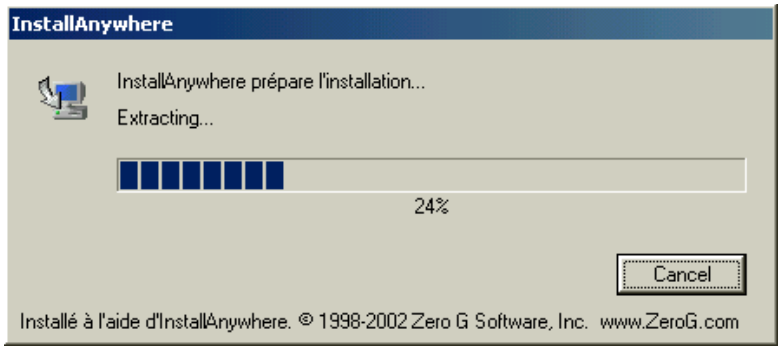
Vous devez spécifier le système d'exploitation en cliquant sur le lien correspondant.

Le téléchargement se lance alors automatiquement. La taille du fichier est de 27,9 Mo et le téléchargement peut donc s'avérer très long si vous n'êtes pas sur une ligne à haut débit.

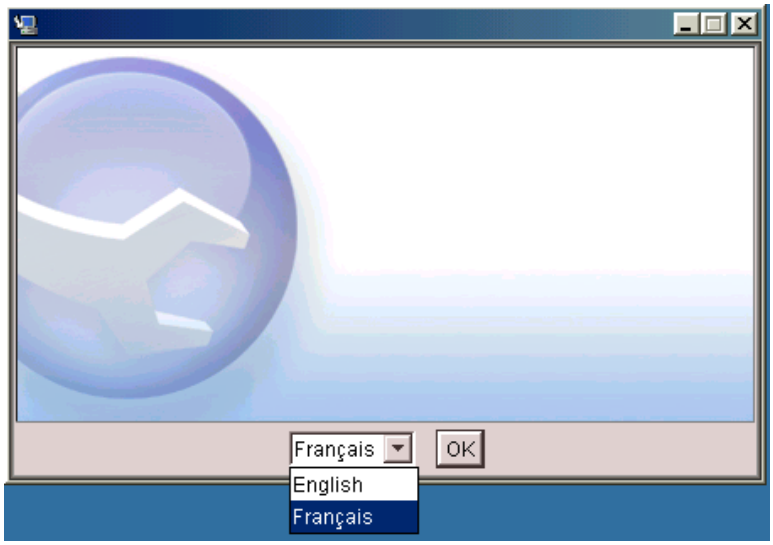
Assurez-vous d'avoir les droits d'installation sur votre station de travail, demandez au besoin à votre administrateur système de vous en doter ou de faire l'installation à votre place.

Le fichier obtenu, **netquiz3windows.zip**, une fois décompressé vous présentera le fichier **install.exe**

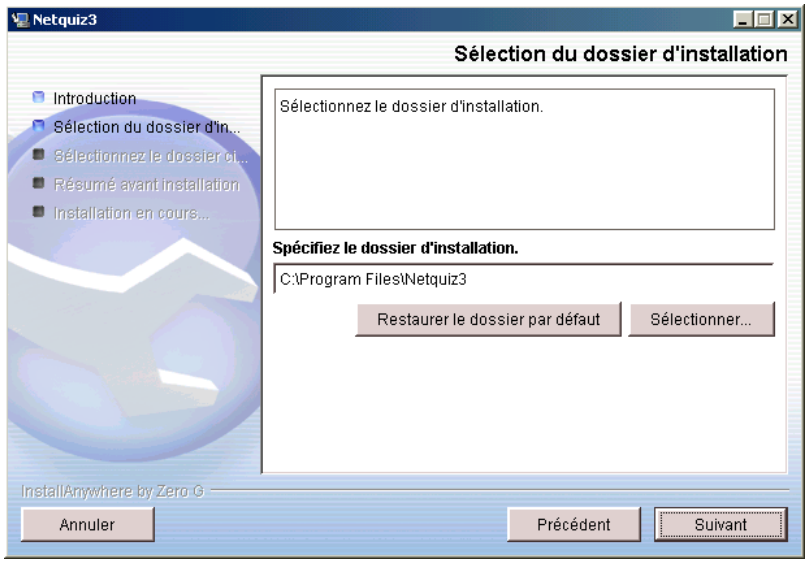
Double-cliquez sur **install.exe** pour lancer le processus d'installation.



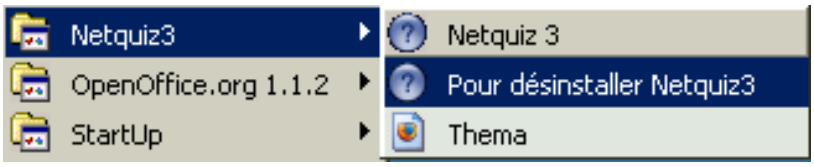
Le programme d'installation se décompresse.



Vous pouvez alors spécifier si vous voulez utiliser le français ou l'anglais pour le processus d'installation.



Vous pouvez spécifier le dossier dans lequel Netquiz3 sera installé.

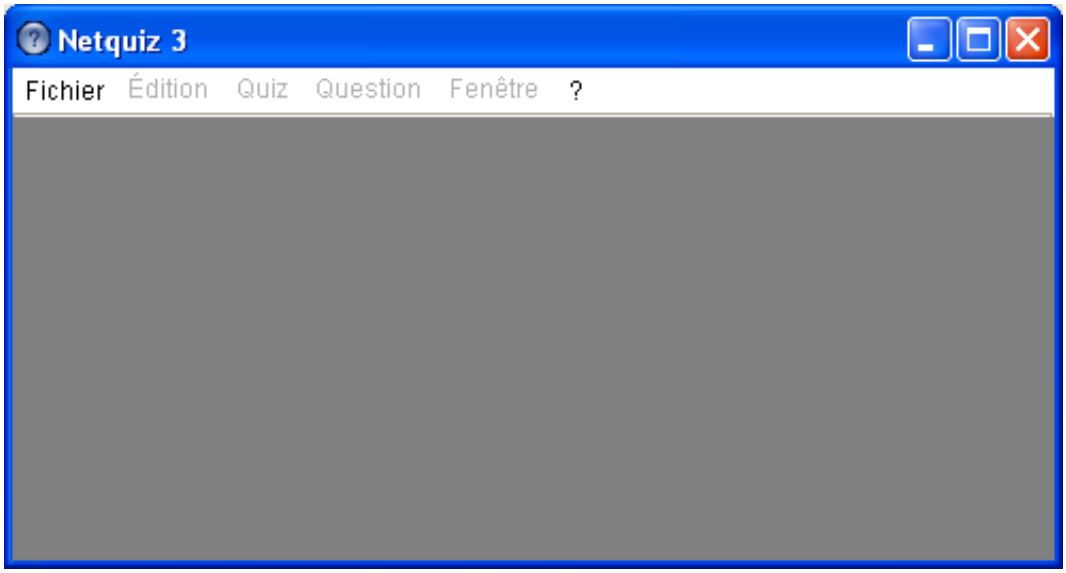


Votre menu démarrer comporte un nouveau groupe **Netquiz3** dont l'icône **Netquiz3** vous permet de lancer le programme.

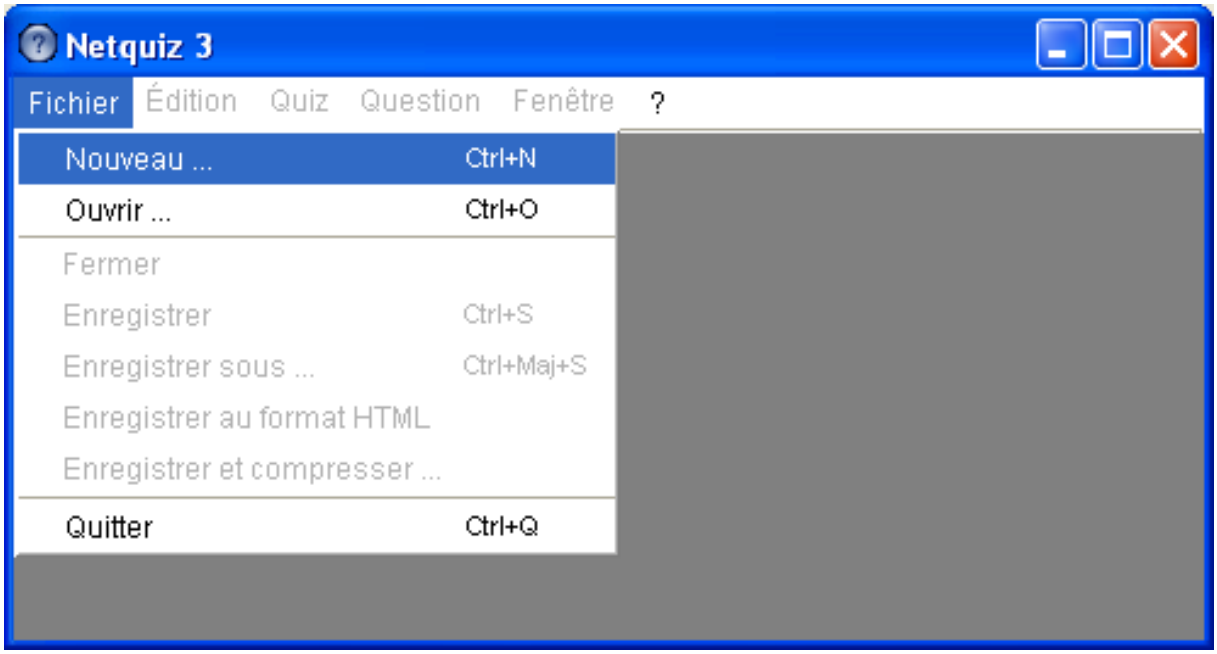
L'icône **Théma** permet de lancer une unité de démonstration.

Principe de fonctionnement de Netquiz

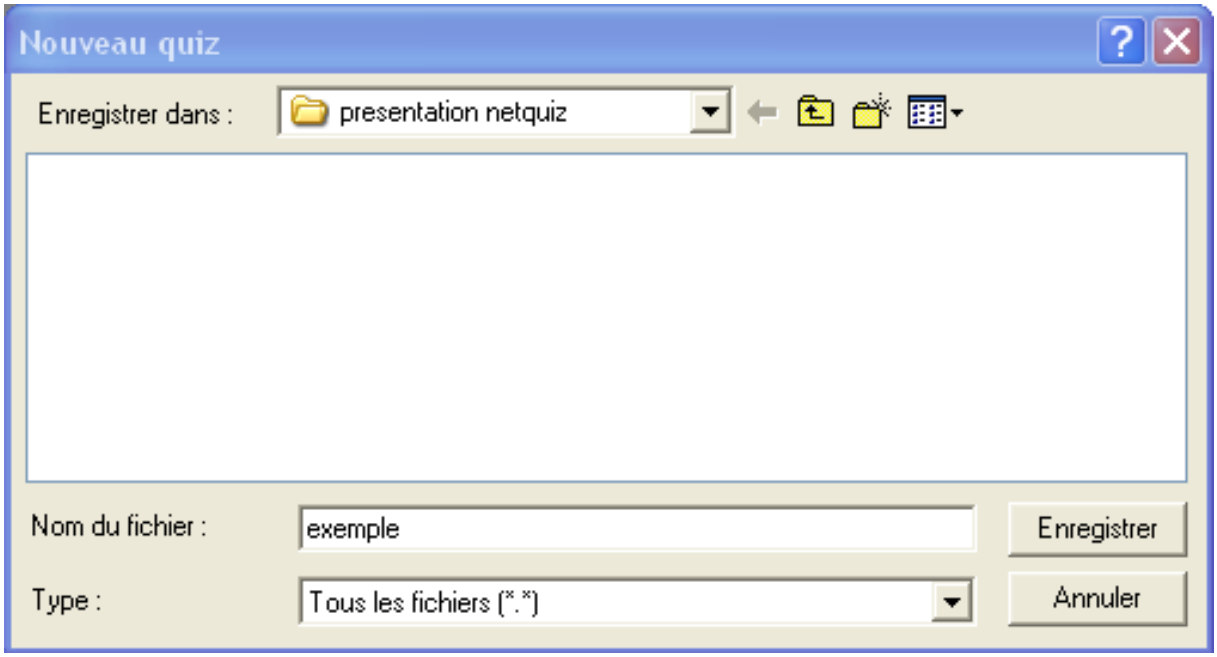
Au démarrage de Netquiz, on obtient l'écran suivant :



Il nous faut désormais créer une nouvelle unité d'exercices en allant dans le menu **Fichier** et en sélectionnant la commande **Nouveau** :

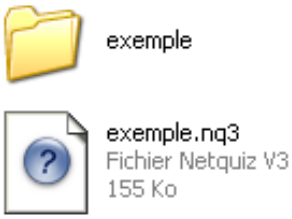


Nous devons donner un nom à notre exercice que nous enregistrerons dans un dossier prévu à cet effet. Il est conseillé de choisir des noms de fichiers sans espaces, caractères accentués ou caractères spéciaux :



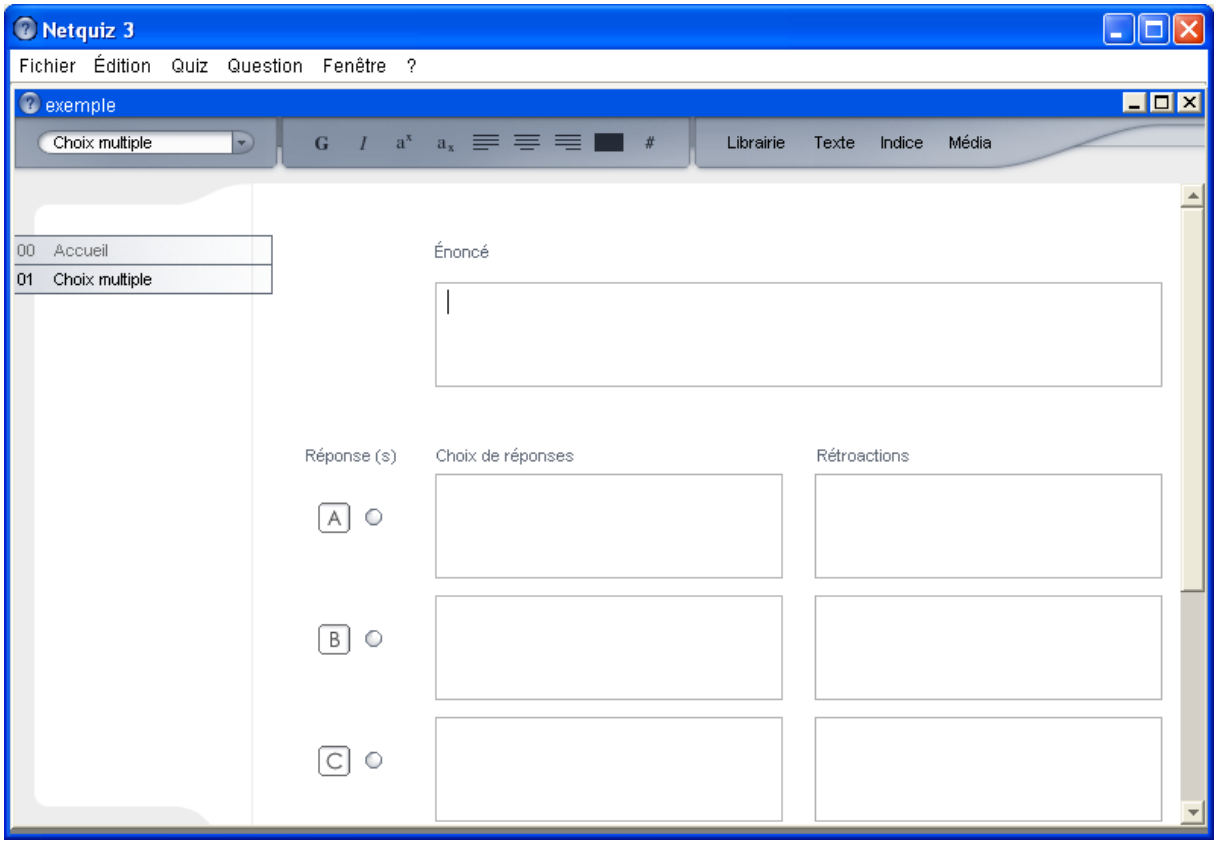
Lorsque l'on crée un exercice avec Netquiz, on obtient un fichier ayant pour extension .nq3 et un dossier ayant le même nom que le fichier nq3 :

- Le fichier .nq3 est le fichier professeur, c'est celui qui vous permettra de modifier votre exercice par la suite si vous vous apercevez que vous avez commis des erreurs ou si vous voulez rajouter des exercices à votre unité.
- Le dossier correspondant contient, pour sa part, la partie destinée à l'apprenant, c'est à dire les exercices proprement dits constitués de pages web et de fichiers associés que vous pourrez publier sur votre site. Au sein du dossier se trouve la page **abc.html** qui constitue la page d'accueil de votre unité.



L'écran de travail

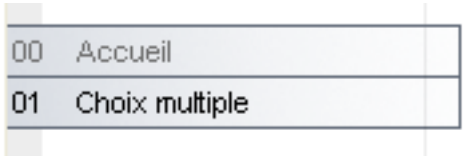
Au démarrage de Netquiz et après avoir donné un nom à votre nouvelle unité, vous devriez avoir devant vous l'écran suivant :



Cet écran se subdivise en plusieurs parties sur lesquelles nous reviendrons :

La partie choix de l'exercice : C'est une liste déroulante qui vous permet de choisir quel type d'exercice vous souhaitez intégrer dans votre unité après l'exercice en cours.

La partie unité : c'est ici que s'agence votre unité. Le numéro correspondant à chaque exercice indique la chronologie de votre unité. Ci-dessous, l'apprenant passera par une page accueil (00) et arrivera ensuite sur un exercice de type choix multiple (01).



La partie mise en forme : C'est ici que vous pourrez modifier l'aspect du texte que vous saisissez dans Netquiz.

Ces boutons fonctionnent à la manière d'un traitement de texte. Sélectionnez tout d'abord le texte que vous souhaitez mettre en forme puis cliquez sur le bouton correspondant à l'effet désiré :

Mettre en gras le texte sélectionné

Mettre en italique le texte sélectionné

Mettre en exposant le texte sélectionné (puissance mathématique x^2)

Mettre en indice le texte sélectionné

Aligner à gauche le texte sélectionné

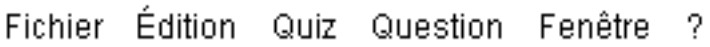
Centrer le texte sélectionné

Aligner à droite le texte sélectionné

Modifier la couleur du texte sélectionné

Insérer une espace insécable

La partie menu : Elle vous permet d'ouvrir, sauvegarder vos fichiers, de modifier les propriétés générales d'un quiz ou d'une question,



La partie médias supplémentaires : elle vous permet de gérer les éléments multimédias que vous souhaitez inclure dans vos réalisations, d'y inclure des textes, vidéos, sons supplémentaires que l'apprenant pourra lire ou visualiser avant de faire l'exercice.

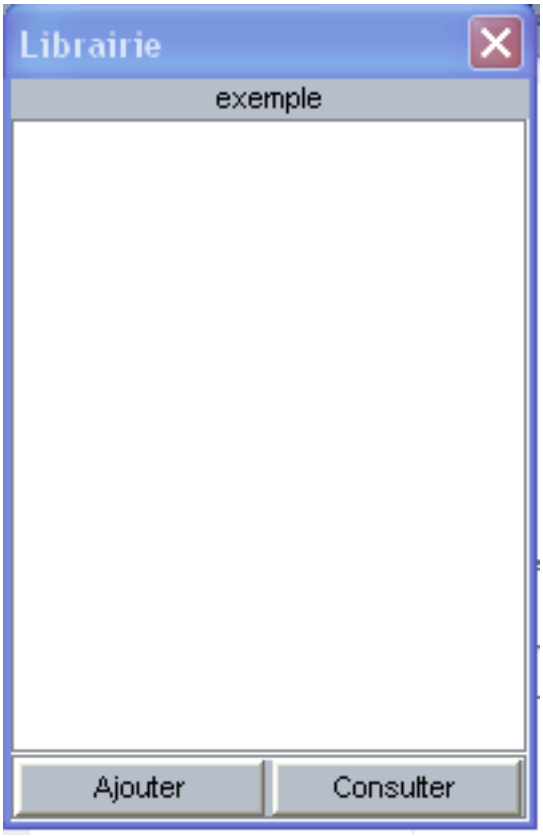
Fonctionnement de la librairie

La librairie est l'endroit où vous aller stocker vos fichiers multimédias (images, sons, vidéos) en vue de leur utilisation dans vos exercices. Toute insertion de fichier multimédia se fait par son biais.
La librairie peut stocker le type de fichiers suivants :

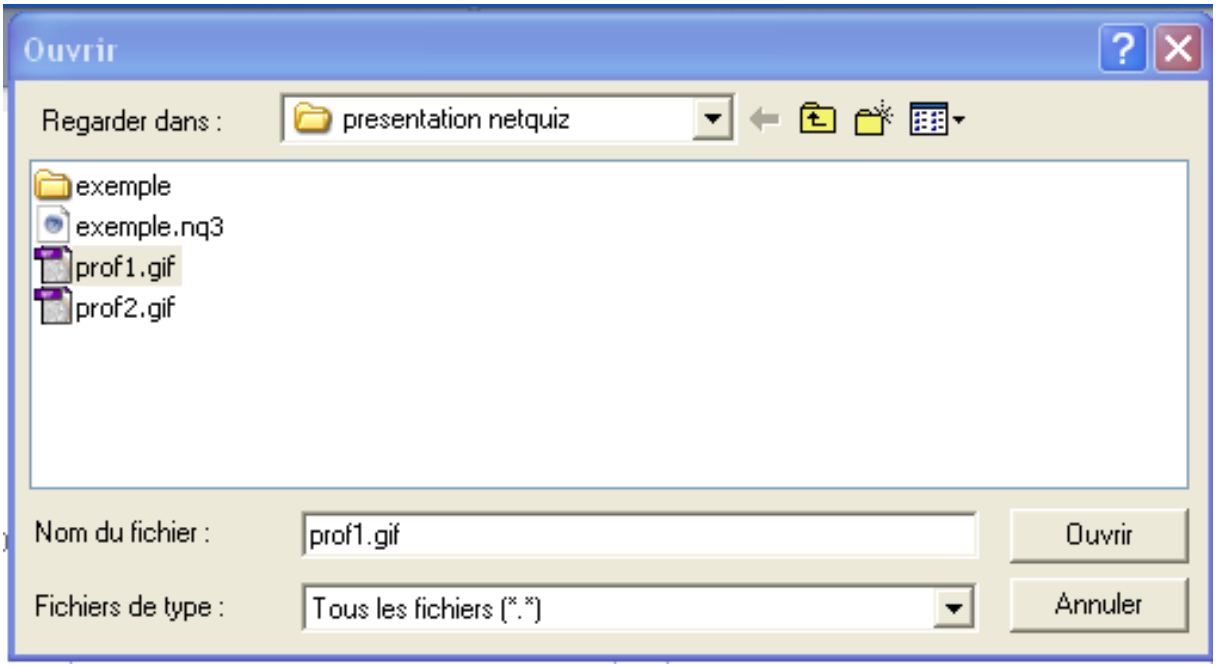
Images	**gif - jpg - png**
Sons	**mp3 - wav - aiff - mov**
Vidéos	**mpeg- mov**

Pour constituer votre librairie d'éléments multimédias, il vous faut tout d'abord appeler la librairie en cliquant sur le bouton :

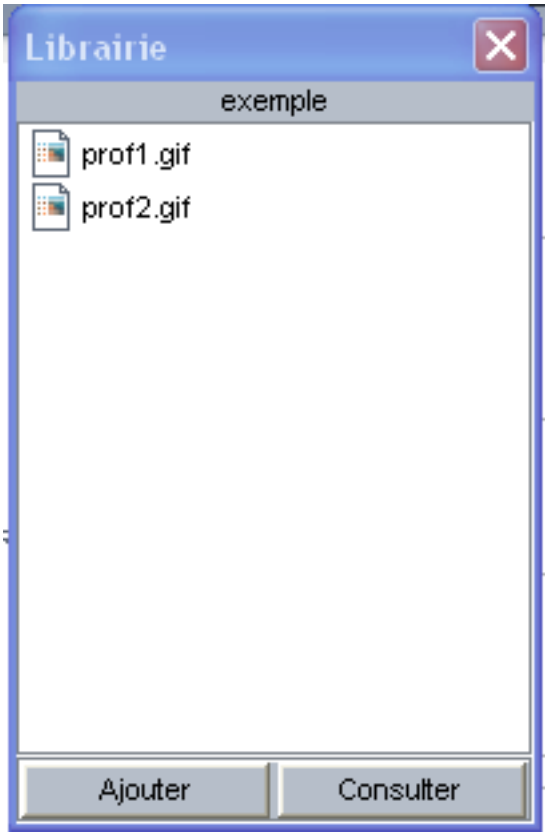
La fenêtre librairie apparaît alors à l'écran :



Pour inclure vos fichiers multimédias dans la librairie, cliquez sur le bouton **Ajouter**. Il vous faut alors parcourir les fichiers pour trouver l'élément que vous désirez ajouter :



Sélectionnez le fichier que vous désirez inclure puis cliquez sur le bouton **Ouvrir**. Répétez l'opération autant de fois que vous avez de fichiers à inclure. Les fichiers peuvent se trouver à n'importe quel endroit du disque dur, ils seront ensuite copiés au sein du dossier **librairie** dans le dossier de votre exercice (ici : exemple) L'inclusion de nouveaux fichiers peut être faite à tout moment de la création d'une unité. Une fois la librairie constituée, vous obtenez l'écran suivant :



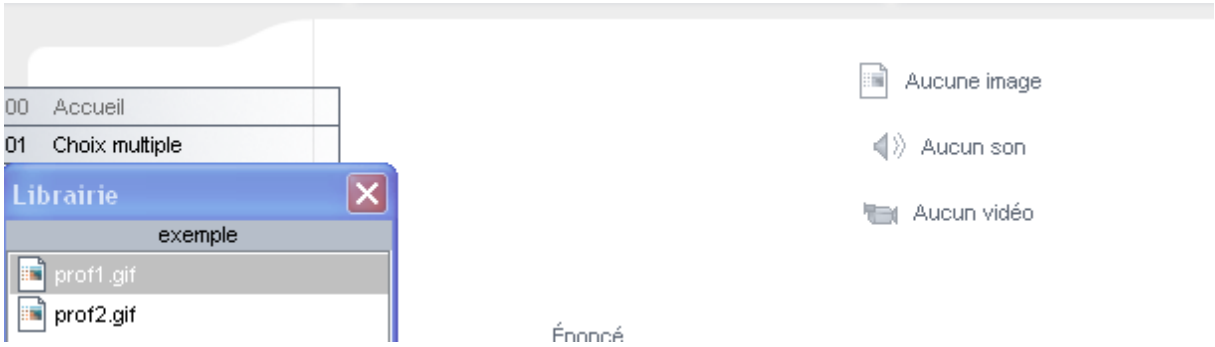
Les fichiers listés sont désormais disponibles pour être insérés dans vos exercices par simple glisser-déposer. Si vous avez oublié le contenu d'un fichier multimédia, cliquez sur son nom de fichier, puis sur le bouton consulter.
Vous pourrez trouver des images libres de droits pour illustrer vos réalisations à l'adresse suivante :

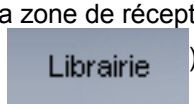
http://www.picto.qc.ca

Insertion d'images, de sons, de vidéos

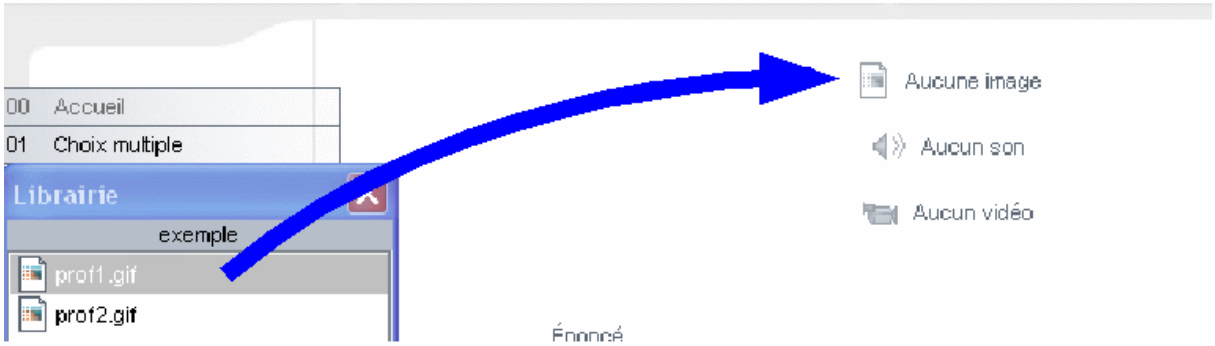
Une fois votre librairie de fichiers graphiques, sonores ou vidéos constituée, vous pouvez insérer ces éléments dans Netquiz aux emplacements prédéfinis. Ceux-ci varient en fonction du type d'exercices que vous êtes en train de réaliser. Il est cependant toujours possible d'insérer un fichier multimédia dans l'énoncé d'une question en appuyant sur le bouton **Média**.

Celui-ci fait apparaître des zones où pourront être inclus vos fichiers (Aucune image, Aucun son, Aucun vidéo (vidéo est du genre masculin en français québécois)).



Pour insérer un élément multimédia, il vous faut cliquer dessus depuis la librairie, maintenir le bouton droit enfoncé et déplacer cet élément jusqu'à la zone de réception qui correspond au type de fichier (Si la librairie n'apparaît pas, cliquez sur le bouton 

).



- Si vous insérez un fichier du type **gif**, **jpg**, **jpeg** ou **png**, faites-le glisser dans la zone **aucune image**.
- Si vous insérez un fichier du type **mp3, wav, aiff** ou **mov** (qui soit un fichier son), faites-le glisser dans la zone **aucun son**.
- Si vous insérez un fichier du type **mpeg** ou **mov** (qui soit un fichier vidéo), faites-le glisser dans la zone **aucun vidéo**.

Si votre fichier est du type image, vous le verrez alors dans l'écran de travail :

Si votre fichier est un fichier son ou vidéo, la zone aucun son ou aucun vidéo sera remplacée par le nom du fichier :

Vous pouvez combiner les types de médias que vous souhaiter insérer, c'est-à-dire inclure une image en complément d'une vidéo, une image en complément d'un son, un son en complément d'une vidéo ou les trois types de fichiers à la fois.

Retirer une image, un son ou une vidéo

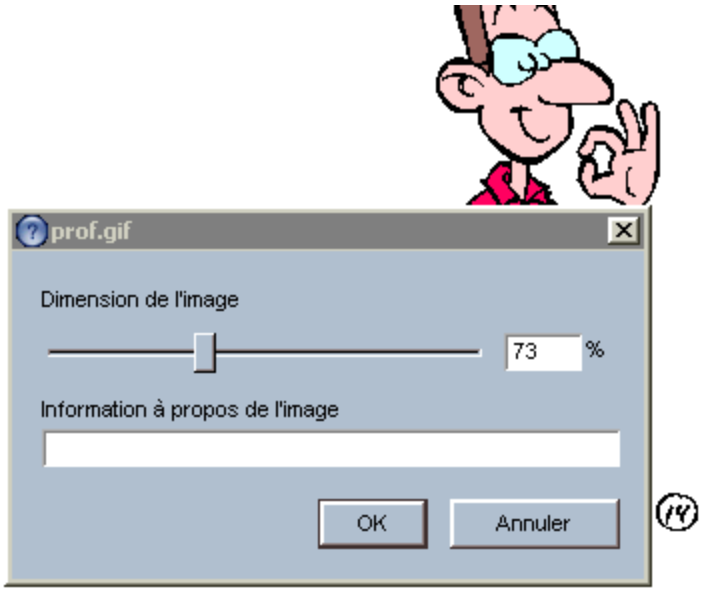
Pour retirer une image, un son ou une vidéo, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom du fichier ou l'image que vous voulez retirer :

Sélectionnez l'option adéquate.

Redimensionner une image

Cette option n'est active que pour les images introduites dans un média supplémentaire.
Pour redimensionner une image, cliquez avec le bouton droit dessus :

Sélectionnez l'option **Modifier nomdevotrefichier.extension**
Une boîte de dialogue apparaît vous permettant de modifier la taille à l'aide du curseur ou en saisissant le pourcentage que vous souhaitez.



La section Information à propros de l'image vous permet d'afficher une légende en dessous de celles-ci :

Pour les images insérées à d'autres emplacements que ceux présentés lorsque l'on clique sur le bouton média, il convient de les redimensionner à l'aide d'un outil graphique tel que Gimp, Imagemagick, Photoshop ou autres...

Conception de vos unités d'exercices

Page d'accueil

La page d'accueil est la première page que l'apprenant voit lorsque votre unité d'exercices se lance. Pour la personnaliser, cliquez sur **00 accueil** sur la chronologie de votre unité à droite de l'écran.

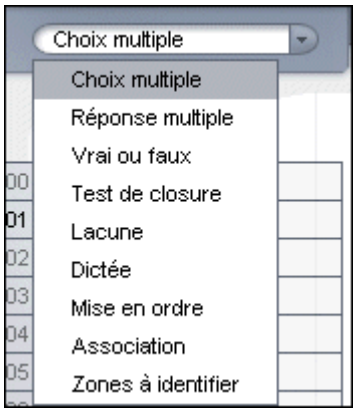
Vous pouvez alors saisir le sujet de votre unité, votre nom ainsi que celui de votre institution, la date de création, un avertissement sur la configuration minimale requise pour visualiser votre exercice ainsi qu'une introduction à votre unité. Les différents éléments viendront s'organiser sur la page web finale comme suit une fois celle-ci créée et ouverte dans votre navigateur :

Titre de mon unité pédagogique
Avertissement. Ce questionnaire a été conçu pour fonctionner avec Explorer 6,0 ou Netscape 7,0.
Netquiz
Nom de l'auteur
Nom de l'institution
date de création
Texte d'introduction à l'unité

Vous pouvez alors passer à la conception des exercices en cliquant sur **01 choix multiple** ou le numéro d'ordre et le nom de l'exercice que vous souhaitez créer.

Types d'exercices

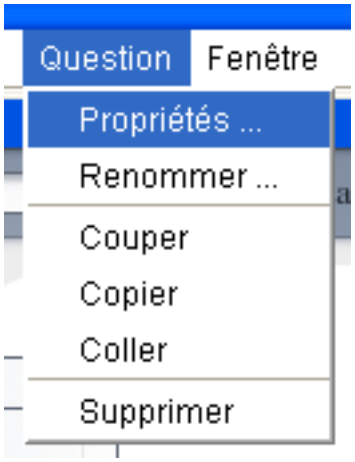
Chaque unité que vous créez peut comporter un ou plusieurs exercices. Les exercices peuvent être ajoutés via la liste déroulante suivante :

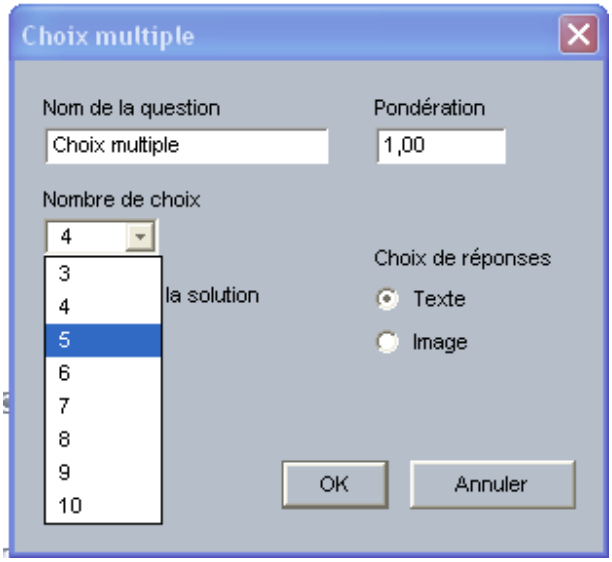


Par défaut, lors de la création d'une nouvelle unité, le premier exercice est de type choix multiple, nous verrons ultérieurement comment modifier cela.

Questionnaire à choix multiple

Le questionnaire à choix multiple peut comporter de 3 à 10 choix, composés soit de textes, soit d'images. La personnalisation du nombre de choix présentés et du type de choix (images ou texte) se fait par l'intermédiaire du menu **Question** et de l'option **Propriétés**.



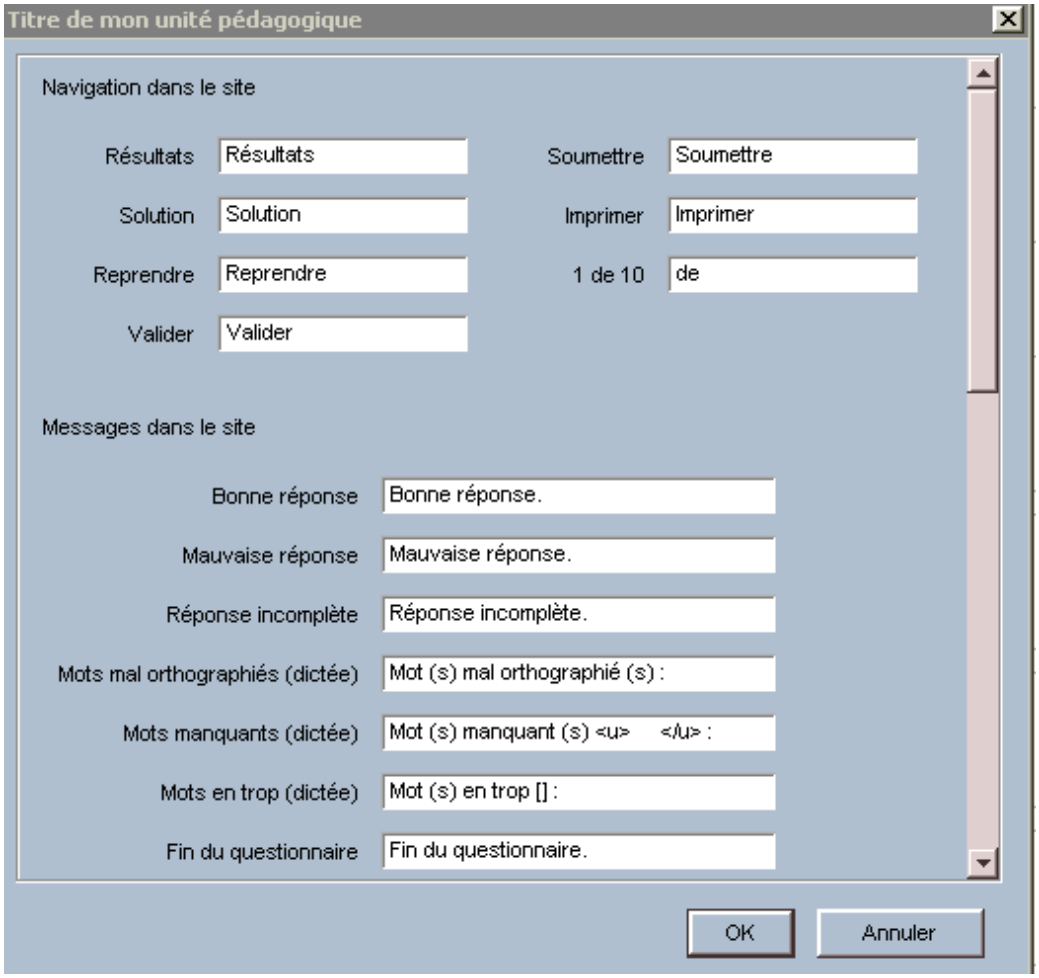


Une fois votre exercice créé, vous pouvez ajouter un nouvel exercice par l'intermédiaire de la liste déroulante ou finaliser votre unité.

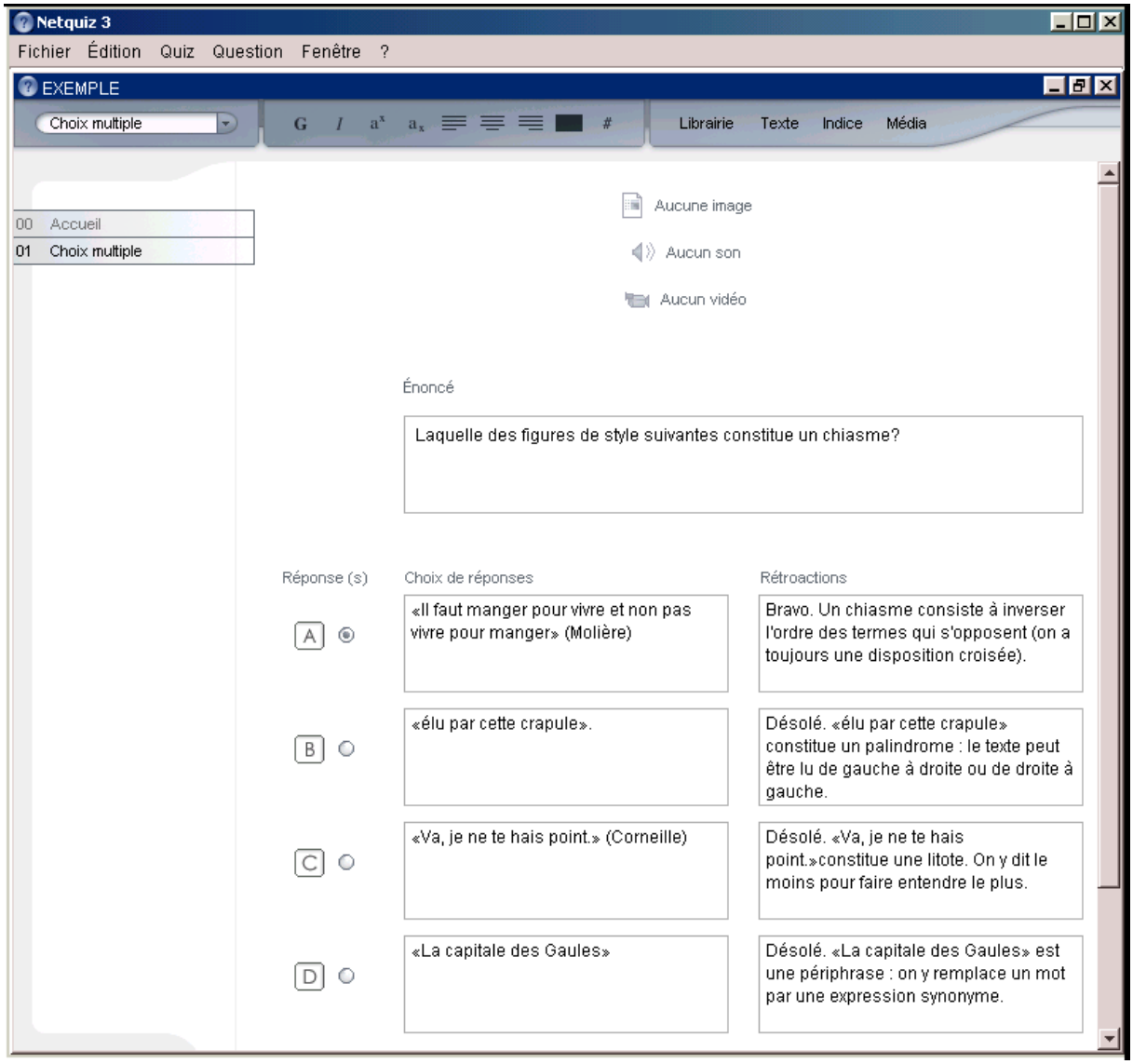
Choix multiple avec réponses texte

Dans ce type de QCM, les choix de réponses proposées à l'apprenant ne peuvent contenir des images. Pour composer un tel exercice :

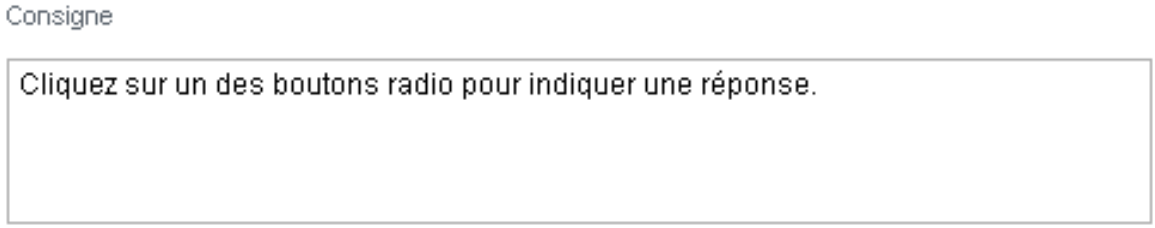
- Saisissez tout simplement l'énoncé dans la zone du même nom.
- Saisissez la bonne réponse et les distracteurs. Il ne peut y avoir qu'une bonne réponse dans ce type d'exercice, si vous voulez créer un exercice dans lequel plusieurs éléments sont constitutifs de la bonne réponse ou plusieurs réponses sont correctes, consultez la section **Exercices à sélection multiple**.
- Saisissez les rétroactions (feedbacks) associées à chaque proposition de réponse. Les messages « bonne réponse » et « mauvaise réponse » sont générés automatiquement par netquiz mais peuvent être personnalisés dans le menu **Quiz** option **Préférences**. Les rétroactions sont optionnelles. Si votre évaluation est formative, les rétroactions doivent permettre à l'apprenant de comprendre son erreur.



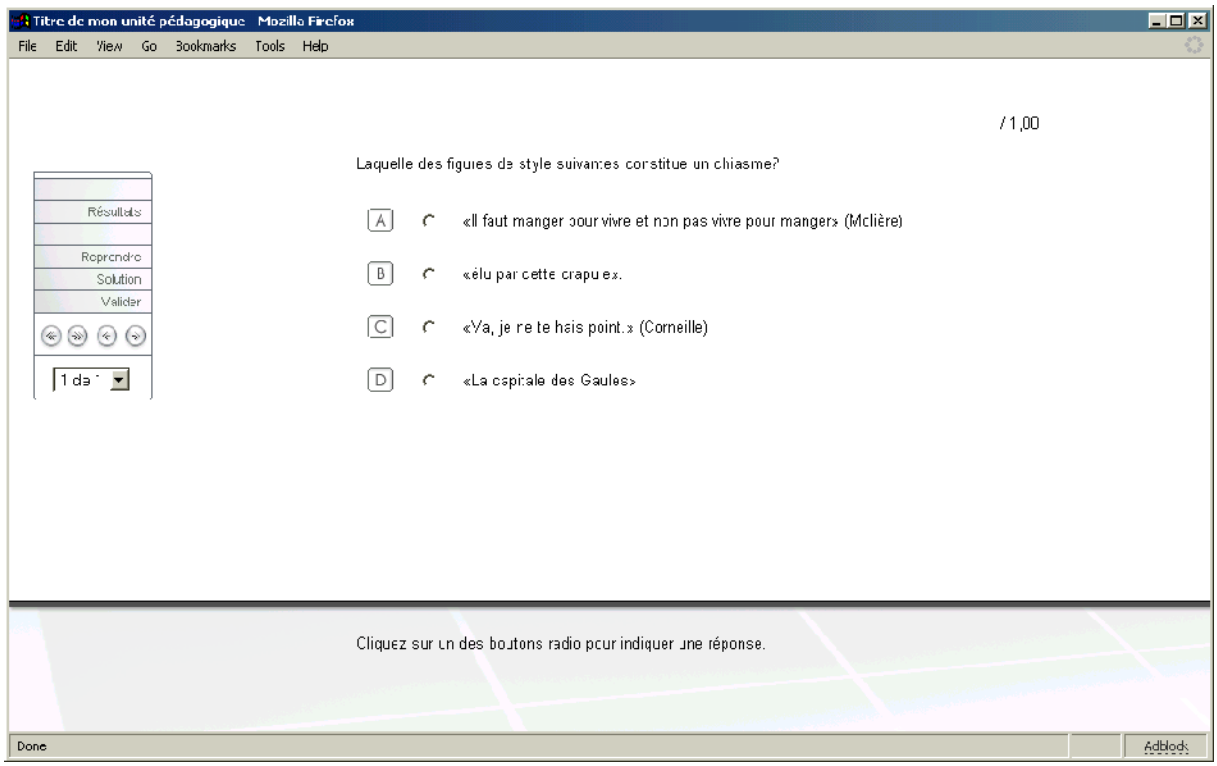
- Cochez la bonne réponse en cliquant dans le bouton radio, celui-ci doit passer de cet état ○ à celui-ci : ◉


Netquiz 3
Fichier Édition Quiz Question Fenêtre ?
EXEMPLE
Choix multiple
Librairie Texte Indice Média
00 Accueil
01 Choix multiple
Aucune image
Aucun son
Aucun vidéo
Énoncé
Laquelle des figures de style suivantes constitue un chiasme?
Réponse (s)
Choix de réponses
Rétroactions
A
«Il faut manger pour vivre et non pas vivre pour manger» (Molière)
Bravo. Un chiasme consiste à inverser l'ordre des termes qui s'opposent (on a toujours une disposition croisée).
B
«élu par cette crapule».
Désolé. «élu par cette crapule» constitue un palindrome : le texte peut être lu de gauche à droite ou de droite à gauche.
C
«Va, je ne te hais point.» (Corneille)
Désolé. «Va, je ne te hais point.»constitue une litote. On y dit le moins pour faire entendre le plus.
D
«La capitale des Gaules»
Désolé. «La capitale des Gaules» est une périphrase : on y remplace un mot par une expression synonyme.

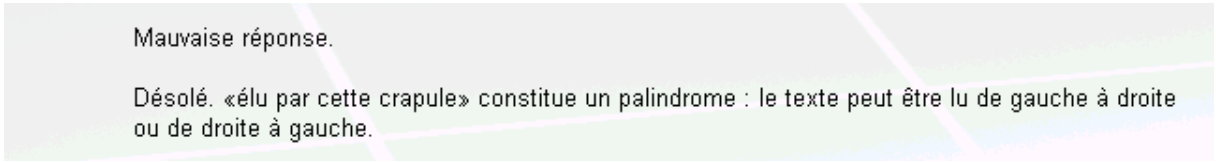
En descendant en bas de l'écran, vous pouvez enfin personnaliser la consigne, la rédiger dans une autre langue si besoin etc.



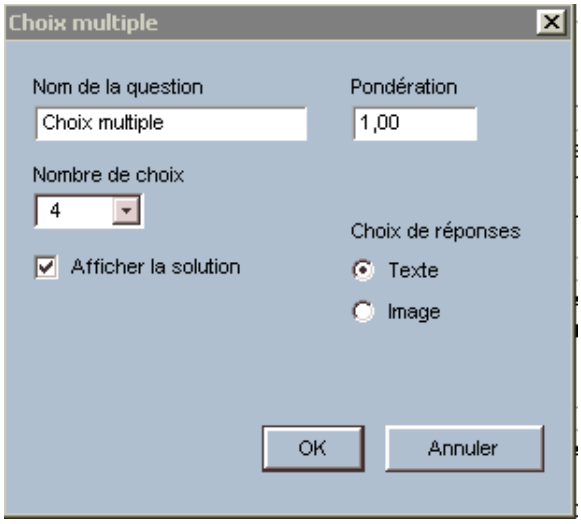
Du côté de l'apprenant, la question ci-dessus donnera à l'écran :


Titre de mon unité pédagogique Mozilla Firefox
File Edit View Go Bookmarks Tools Help
/ 1,00
Laquelle des figures de style suivantes constitue un chiasme?
Résultats
Reprendre
Solution
Valider
A «Il faut manger pour vivre et non pas vivre pour manger» (Molière)
B «élu par cette crapu ex.
C «Va, je ne te hais point.» (Corneille)
D «La cspirale des Gaules»
Cliquez sur un des boutons radio pour indiquer une réponse.
Done
Adblock

L'apprenant répond à la question en cliquant dans le petit rond (dit « bouton radio ») et en cliquant sur « **Valider** » une fois son choix fait. Netquiz affichera alors la rétroaction saisie en face de la réponse choisie :


Mauvaise réponse.
Désolé. «élu par cette crapule» constitue un palindrome : le texte peut être lu de gauche à droite ou de droite à gauche.

Vous pouvez offrir ou non à l'apprenant la possibilité de voir la solution en vous rendant dans le menu **Question** puis **Propriétés** et en cochant ou décochant la case « afficher la solution ».

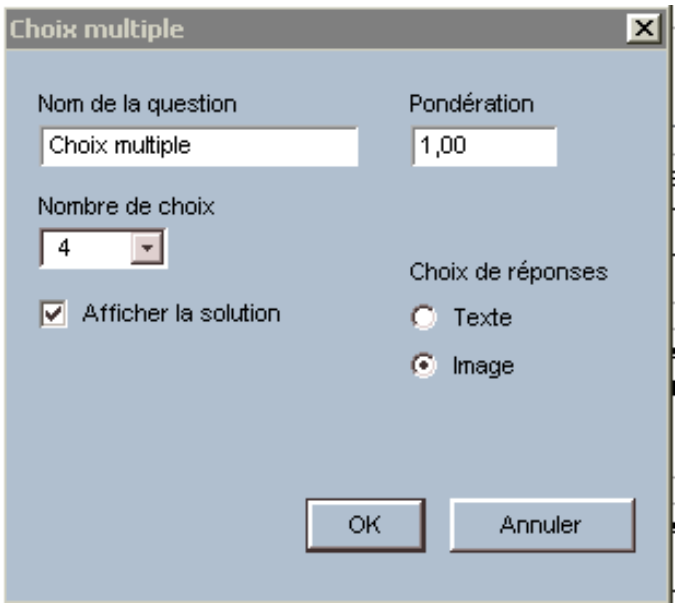


Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Choix multiple avec réponses sous forme d'images

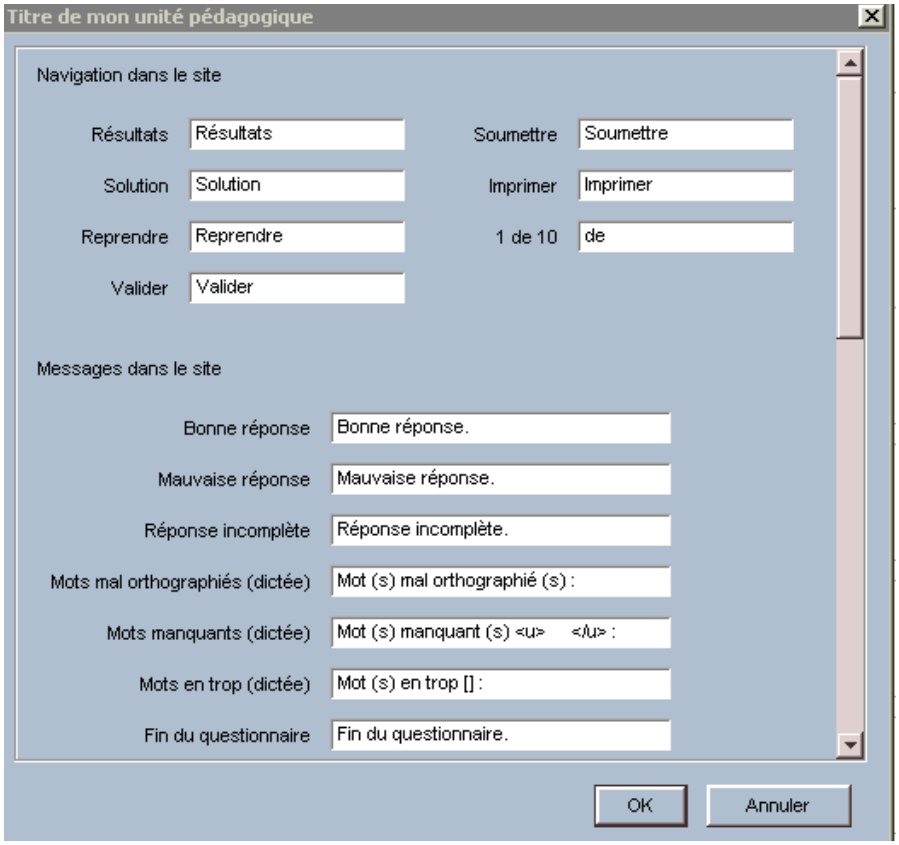
Dans ce type de QCM, les choix de réponses proposées à l'apprenant ne contiennent que images. Pour composer un tel exercice :

- Ajoutez une question du type **choix multiple** à l'aide de la liste déroulante type d'exercices si ce n'est déjà fait.
- Allez dans le menu **Question** et choisissez l'option **Propriétés**. La boîte de dialogue suivante s'affiche, cochez l'option Image dans la section Choix de réponses et personnalisez, si besoin, les autres sections :

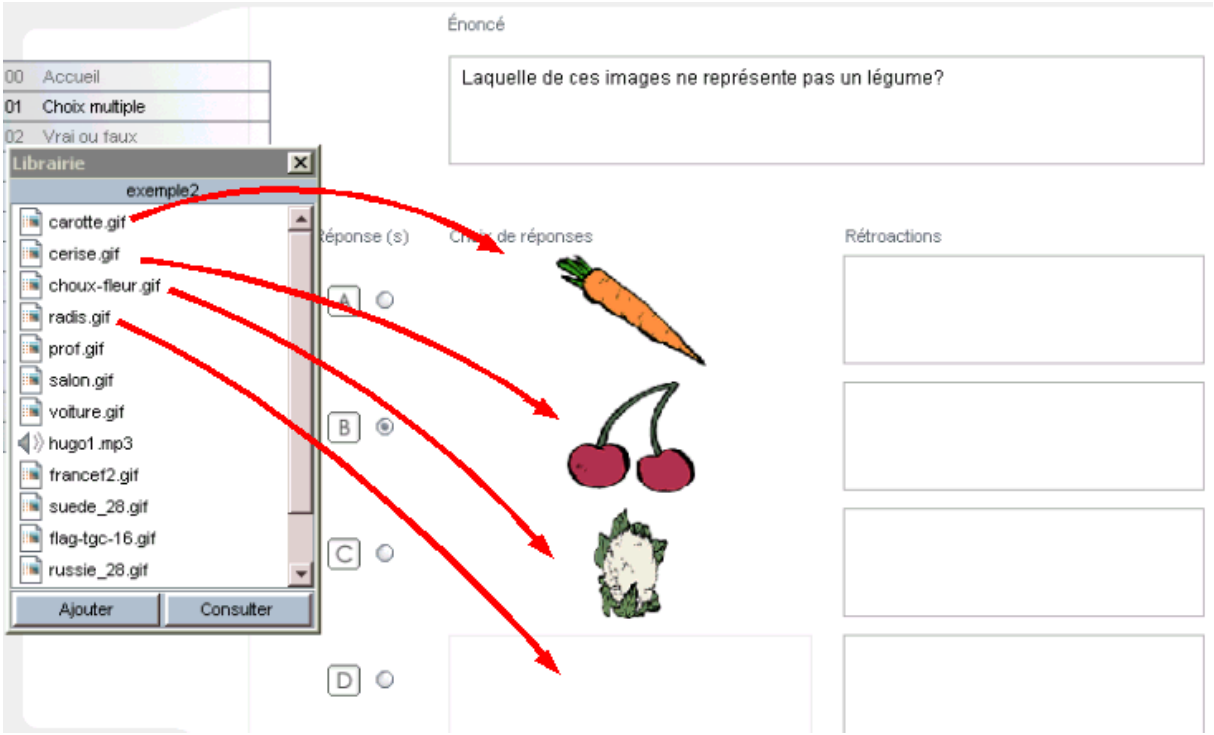


- À l'aide de la librarie, faites glisser les images qui constitueront les choix de réponses dans les zones réceptrices de la colonne de gauche. Il ne peut y avoir qu'une bonne réponse dans ce type d'exercice, si vous voulez créer un exercice dans lequel plusieurs éléments sont constitutifs de la bonne réponse ou plusieurs réponses sont correctes, consultez la section **Exercices à sélection multiple**.

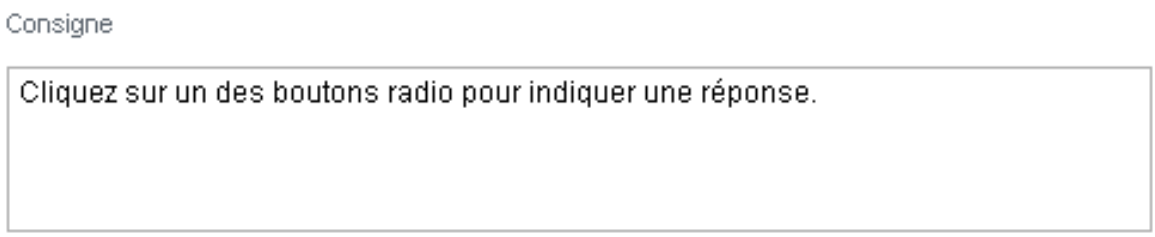
- Saisissez les rétroactions (feedbacks) associées à chaque proposition de réponse. Les messages « bonne réponse » et « mauvaise réponse » sont générés automatiquement par netquiz mais peuvent être personnalisés dans le menu **Quiz** option **Préférences**. Les rétroactions sont optionnelles. Si votre évaluation est formative, les rétroactions doivent permettre à l'apprenant de comprendre son erreur.



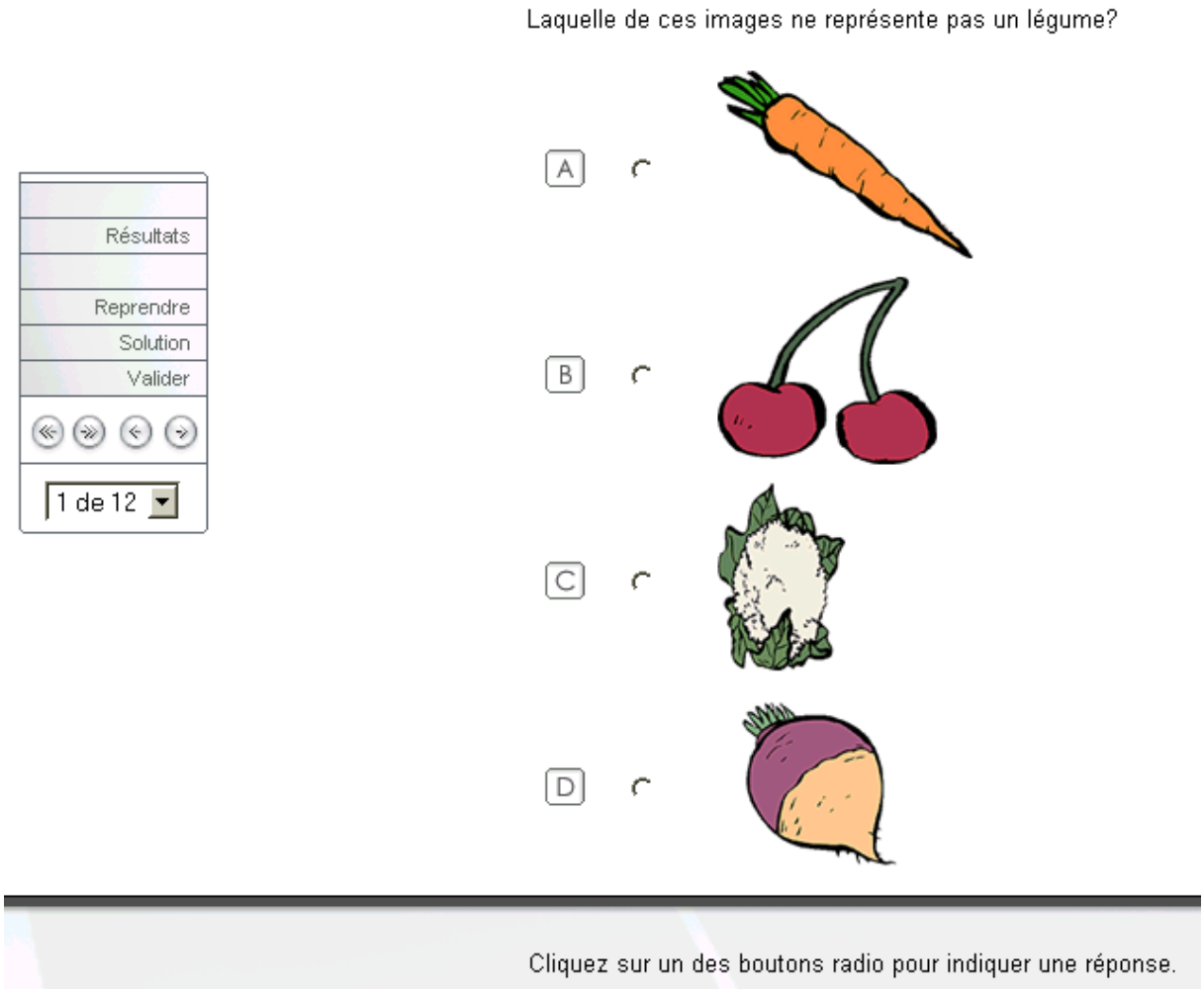
- Cochez la bonne réponse en cliquant dans le bouton radio



En descendant en bas de l'écran, vous pouvez enfin personnaliser la consigne, la rédiger dans une autre langue si besoin etc.



Du côté de l'apprenant, la question ci-dessus donnera à l'écran :



L'apprenant répond à la question en cliquant dans le petit rond (dit « bouton radio ») et en cliquant sur « **Valider** » une fois son choix fait. Netquiz affichera alors la rétroaction saisie en face de la réponse choisie.

Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Exercice de type Réponse multiple

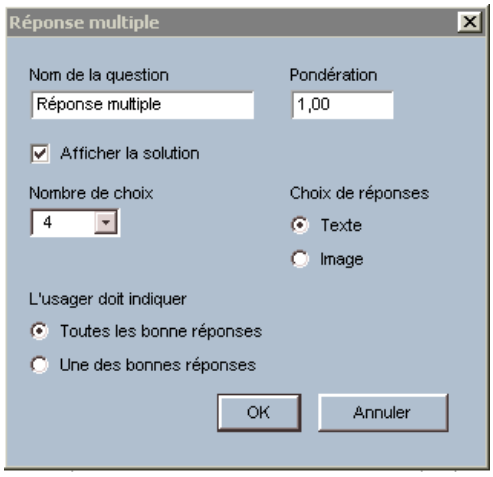
Réponse multiple sous forme de texte

Une question à réponse multiple diffère profondément d'un QCM. Dans un QCM traditionnel, l'apprenant doit choisir une seule bonne réponse. À l'opposé, les questions à sélection multiple demandent à l'apprenant d'effectuer un choix pour chacune des possibilités de réponse affichées.

Pour réaliser ce type d'exercice, saisissez votre énoncé, les bonnes réponses et les distracteurs, saisissez éventuellement les rétroactions associées et cochez les bonnes réponses en les faisant passer la case à cocher de cet état ☐ à celui-ci ☑ .

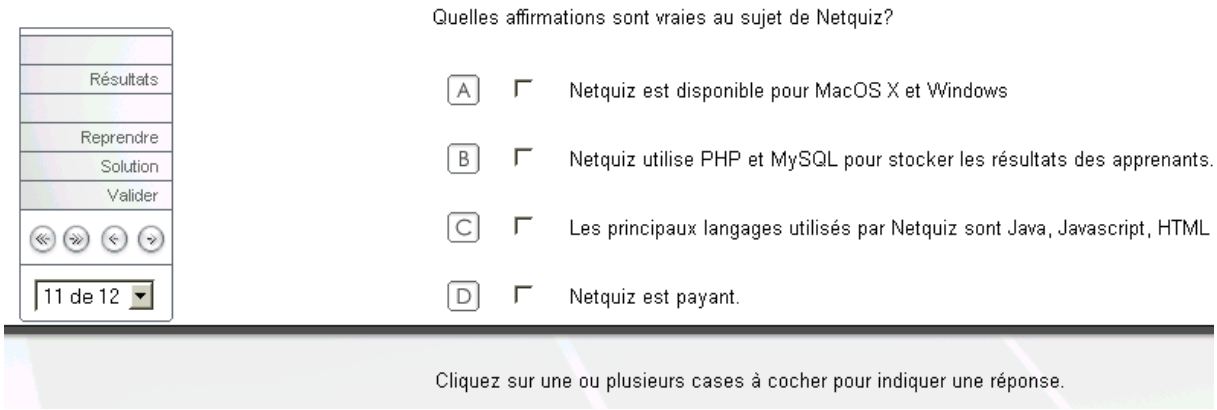
Quelles affirmations sont vraies au sujet de Netquiz?
Réponse (s)
Choix de réponses
Rétroactions
A
Netquiz est disponible pour MacOS X et Windows
Netquiz est disponible pour les systèmes d'exploitation d'Apple et de Microsoft.
B
Netquiz utilise PHP et MySQL pour stocker les résultats des apprenants.
Netquiz utilise ASP et Access
C
Les principaux langages utilisés par Netquiz sont Java, Javascript, HTML
Netquiz utilise des applets, du code HTML et du Javascript.
D
Netquiz est payant.
Netquiz est gratuit quelle que soit l'utilisation.

Vous pouvez personnaliser le nombre de propositions affichées et la façon dont Netquiz gérera le score en vous rendant dans le menu **Question** et en sélectionnant l'option **Propriétés**.



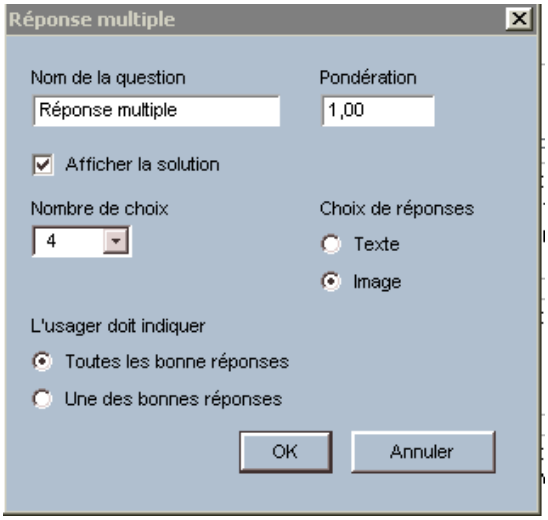
Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Du côté de l'apprenant, cet exercice aura l'aspect suivant :


Résultats
Reprendre
Solution
Valider
11 de 12
Quelles affirmations sont vraies au sujet de Netquiz?
A
Netquiz est disponible pour MacOS X et Windows
B
Netquiz utilise PHP et MySQL pour stocker les résultats des apprenants.
C
Les principaux langages utilisés par Netquiz sont Java, Javascript, HTML
D
Netquiz est payant.
Cliquez sur une ou plusieurs cases à cocher pour indiquer une réponse.

Réponse multiple sous forme d'images

Pour réaliser ce type d'exercice, rendez-vous dans le menu **Question**, option **Propriétés**. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cochez la case **Image** dans la section **Choix de réponses**. Sélectionnez aussi le nombre de choix qui seront proposés à l'apprenant.



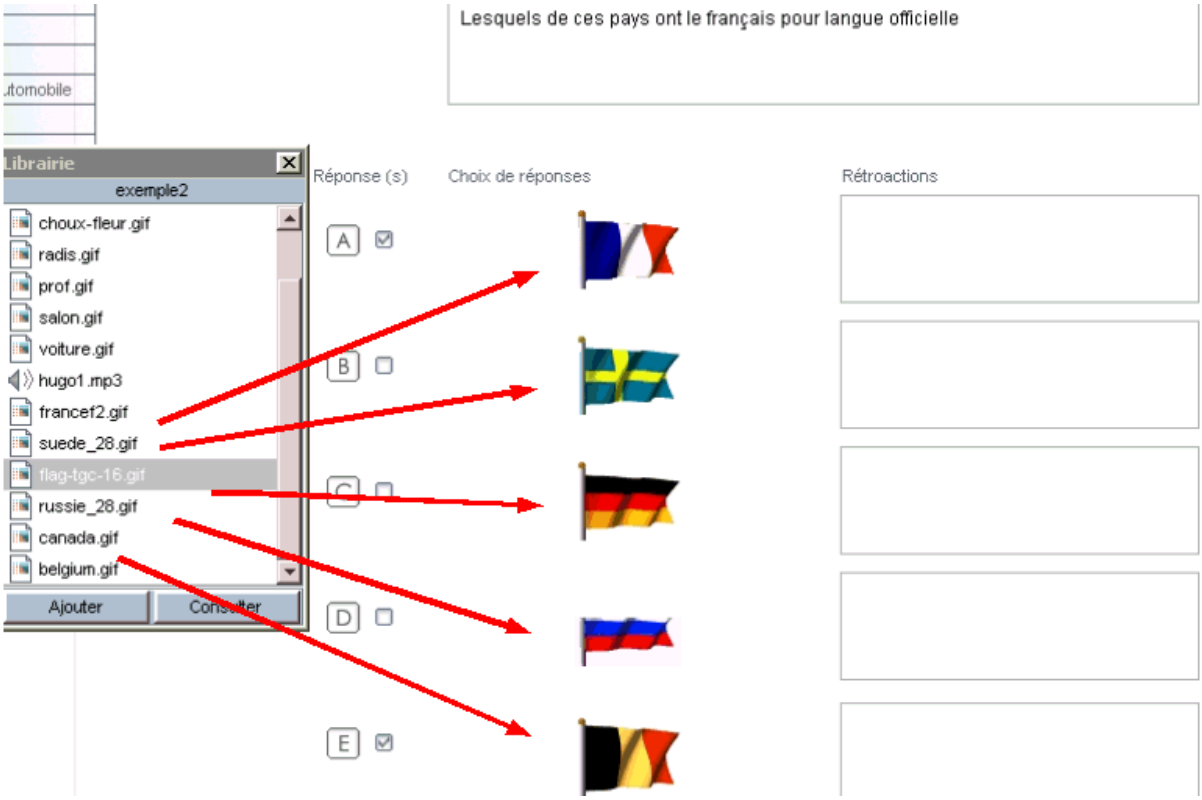
Cliquez sur le bouton OK lorsque vous avez fini vos réglages.
Les cases de la colonne de gauche (choix de réponses) se transforment alors en zones de réceptions d'images.

Appelez la librairie en cliquant sur le bouton

. Ajoutez-y éventuellement les images que vous souhaitez inclure dans votre exercice en cliquant sur le bouton

.

Glissez et déposez vos images de la librairie dans les zones de réception. Saisissez éventuellement les rétroactions associées et cochez les bonnes réponses en les faisant passer la case à cocher de cet état ☐ à celui-ci ☑ .



Du côté de l'apprenant, cet exercice aura l'aspect suivant :

Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Exercice de type Vrai ou Faux

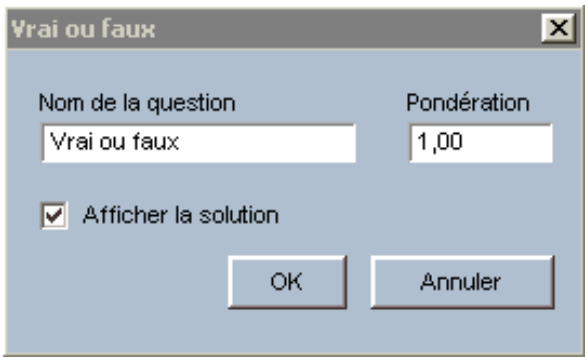
L'exercice de type vrai-faux est une sorte de QCM réduit à deux possibilités. Quel que soit le type de question posée, vous ne proposerez à l'apprenant que deux choix de réponses dont la bonne.

Pour réaliser ce type d'exercice, choisissez l'option Vrai-Faux dans la liste déroulante du type d'exercice.

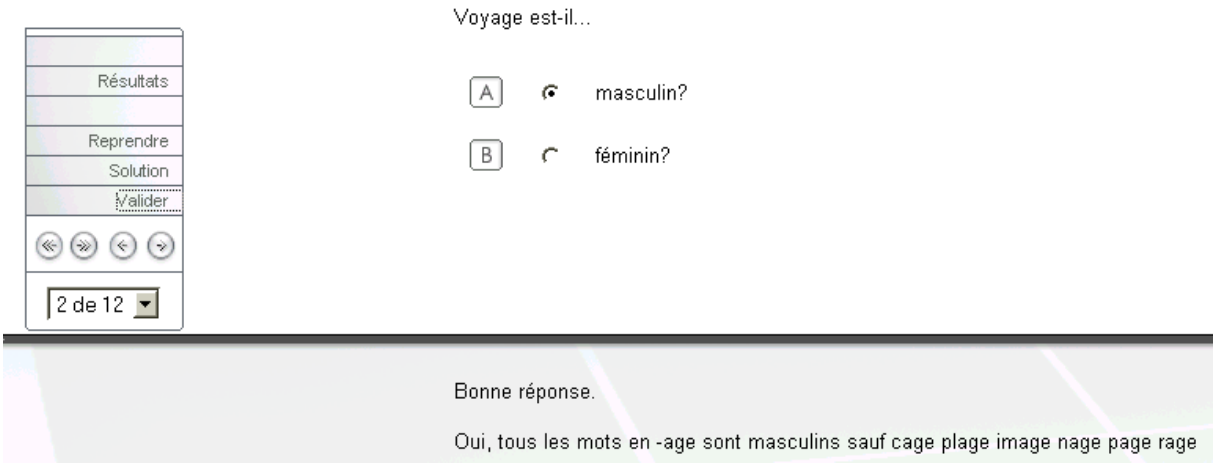
Saisissez question, choix de réponses et rétroactions et n'oubliez pas de cocher la bonne réponse.

Pour agrémenter un peu ce type d'exercice très binaire et limité, vous pouvez ajouter des médias ou un texte à lire par exemple.

Par l'intermédiaire du menu Question puis Propriétés, vous pouvez offrir à l'apprenant la possibilité de voir la solution ou non en cochant la case appropriée :



Ce type d'exercice se présente de la manière suivante du côté de l'apprenant :



Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

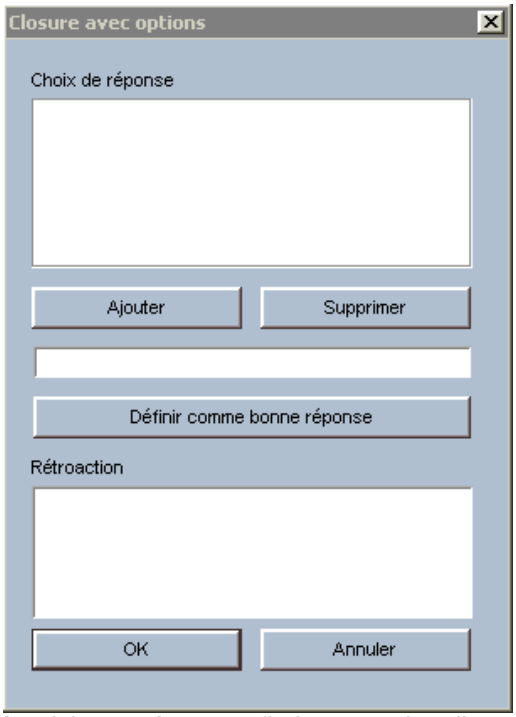
Exercice de type test de closure

Les exercices de types test de closure se divise en deux types, avec ou sans options. Dans un exercice avec options, l'apprenant fait son choix parmi une liste de possibilités qui lui sont présentées. Dans un exercice sans options, l'apprenant saisit sa réponse dans des zones de texte prévues à cet effet.

Test de closure avec options

Pour réaliser ce type d'exercice, commencez par tapez votre texte normalement. À l'endroit où vous souhaitez insérer un choix, cliquez sur le bouton

Ceci appelle la boîte de dialogue suivante :

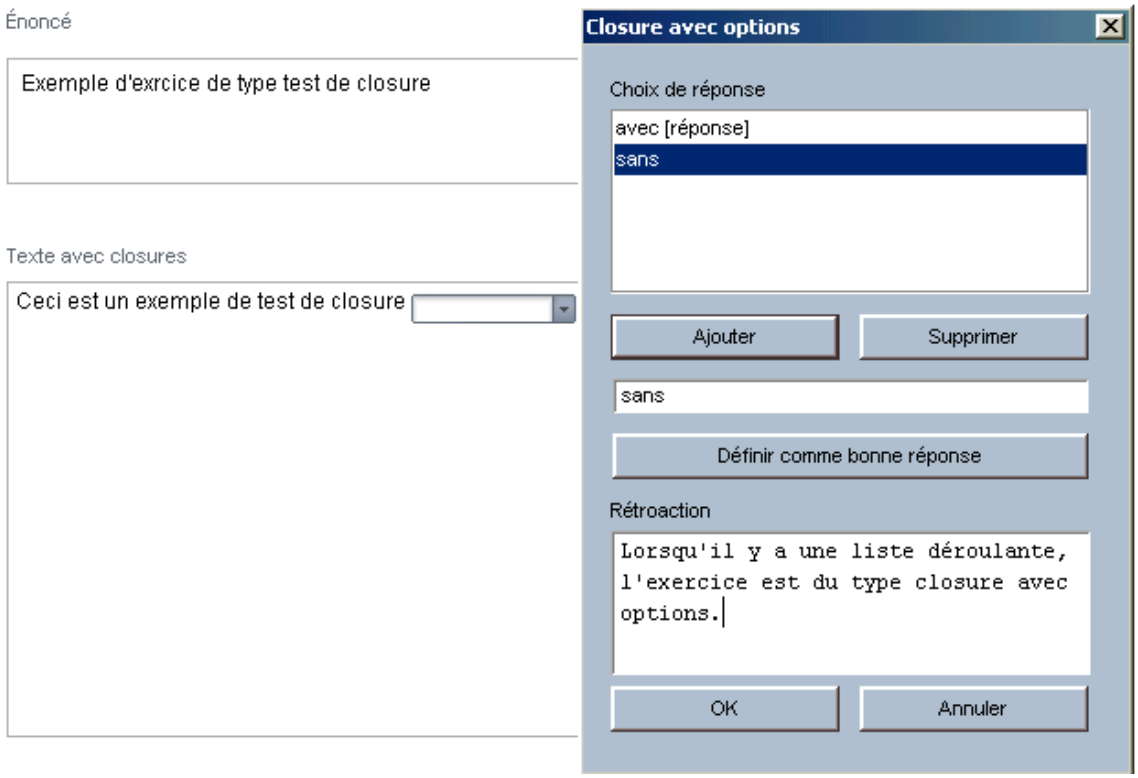


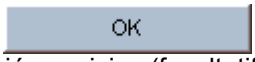
Il vous faut alors commencer à saisir vos réponses (la bonne et les distracteurs) en cliquant sur le bouton

Il vous faut alors remplacer le texte nouvelle option par une option qui sera proposée à l'apprenant. Si cette dernière est la bonne réponse, cliquez sur le bouton **Définir comme bonne réponse**. Saisissez éventuellement un texte pour la rétroaction associée au choix de réponse.

Continuez à ajouter les choix de réponses en cliquant à nouveau sur

Une fois vos choix saisis, l'écran se présente ainsi.



Cliquez sur le bouton  une fois tous vos choix saisis, la bonne réponse définie et les rétroactions associées saisies (facultatif).

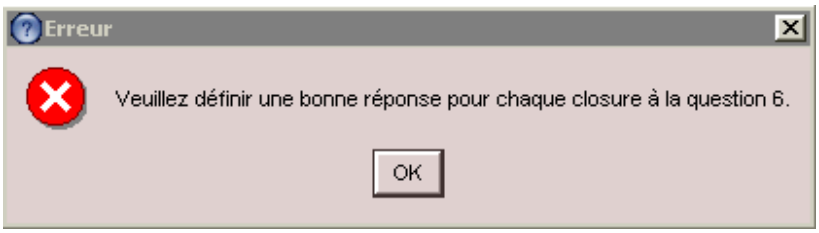
Continuez à écrire votre texte normalement et cliquez à nouveau sur pour intégrer une nouvelle liste déroulante.

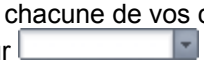
Pour modifier un choix qui a déjà été saisi, cliquez sur la liste déroulante associée :

Pour supprimer un choix, placez simplement le curseur de la souris :

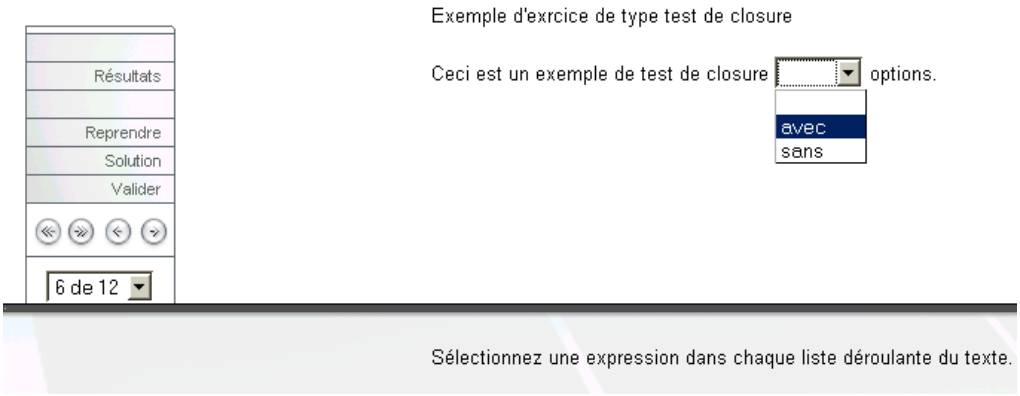
- après celui-ci et appuyez sur la touche comme vous le feriez pour du texte.
- Avant celui-ci et appuyez sur la touche comme vous le feriez pour du texte.

Vérifiez de bien avoir une bonne réponse définie pour chacune des closures. Si vous omettez de définir une bonne réponse, lors de l'enregistrement, vous obtiendrez le message suivant :



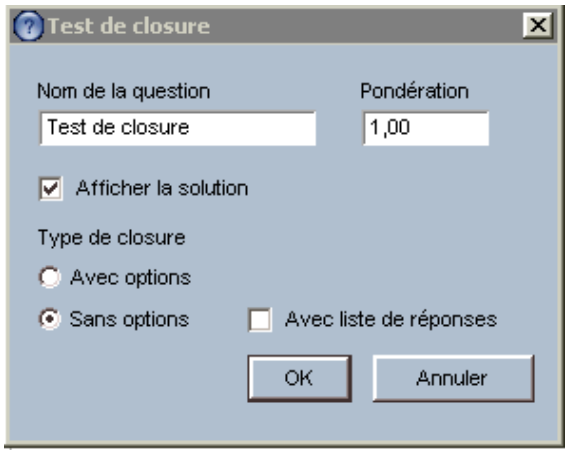
Passez alors en revue chacune de vos closures pour trouver celle à laquelle manque une bonne réponse en cliquant sur  et en vérifiant la présence du texte **[réponse]** à côté de la bonne réponse.

Du côté de l'apprenant, cet exercice aura l'aspect suivant :



Test de closure sans options

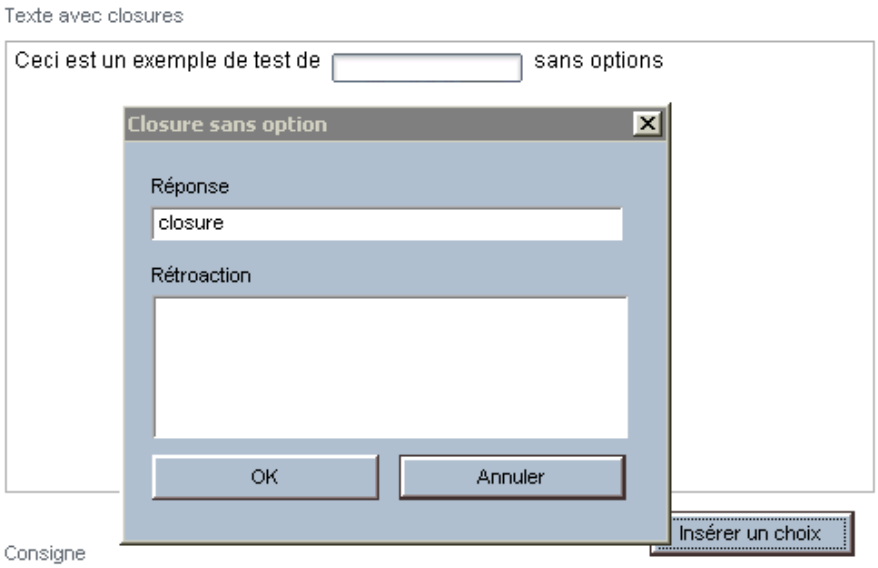
Ce type d'exercice est traditionnellement appelé texte à trous.
Pour réaliser ce type d'exercice, commencez par aller dans le menu **Question** et sélectionnez l'option **Propriétés**. La boîte de dialogue suivante apparaît :



Cochez la case **Sans options**. Vous pouvez offrir à l'apprenant la possibilités de voir la liste de tous les mots sur lesquels portent les closures (les trous du texte à trous).

Tapez votre texte normalement. À l'endroit où vous souhaitez insérer une closure, cliquez sur le bouton

Ceci appelle la boîte de dialogue suivante :



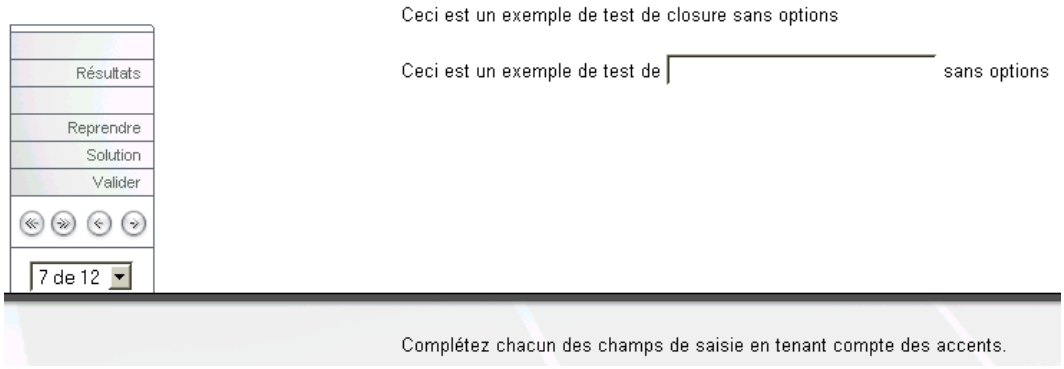
Saisissez simplement la bonne réponse dans la zone **Réponse** et éventuellement la rétroaction associée.

Continuez à écrire votre texte normalement et cliquez à nouveau sur Insérer un choix pour intégrer un nouveau trou.

Pour supprimer un trou, placez simplement le curseur de la souris :

- après le trou et appuyez sur la touche ← comme vous le feriez pour du texte.
- Avant le trou et appuyez sur la touche Suppr comme vous le feriez pour du texte.

Du côté de l'apprenant, l'exercice aura l'aspect suivant :


Résultats
Reprendre
Solution
Valider
7 de 12
Ceci est un exemple de test de closure sans options
Ceci est un exemple de test de
sans options
Complétez chacun des champs de saisie en tenant compte des accents.

Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Exercice de type lacune

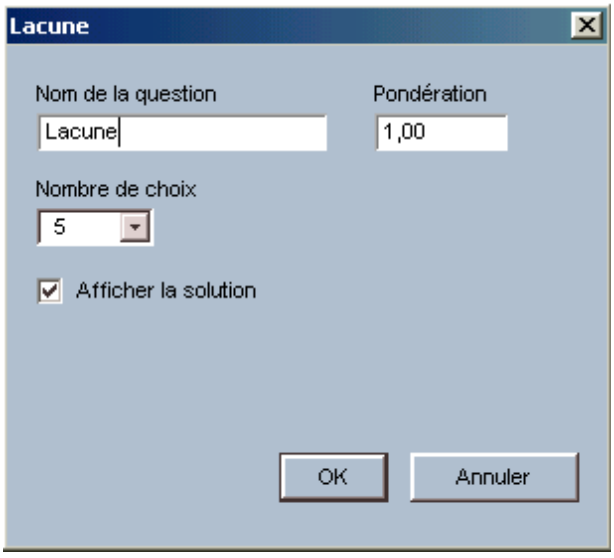
Dans ce type d'exercice, l'apprenant doit saisir une réponse dans un champ de saisie. La force de ce type d'exercice est de pouvoir afficher une rétroaction particulière pour chacune des erreurs que l'apprenant est susceptible de faire et ainsi de lui permettre de comprendre le pourquoi de son erreur.

Pour créer ce type d'exercice, commencez par saisir l'énoncé, la bonne réponse et les différentes erreurs que vous pourrez prévoir. Évidemment, la question doit être suffisamment fermée pour qu'il n'y ait qu'une bonne réponse.

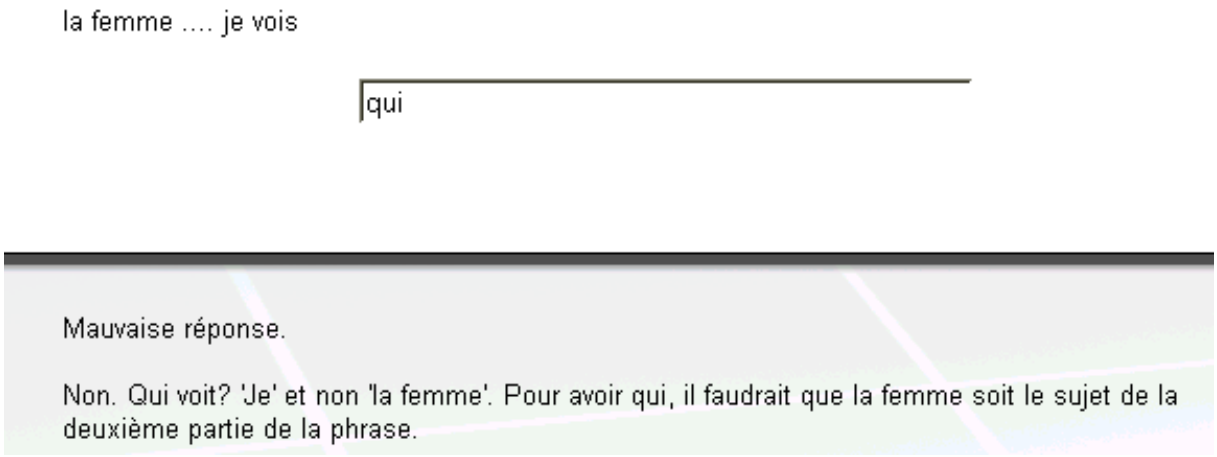
Énoncé
la femme .... je vois
Inscriptions
(pas de mise en forme permise)
Rétroactions
Réponse
que
Oui. je vois qui? : la femme. C'est un complément d'objet direct du verbe voir.
Erreur 1
qui
Non. Qui voit? "Je" et non "la femme". Pour avoir qui, il faudrait que la femme soit le sujet de la deuxième partie de la phrase.
Erreur 2
dont
Non. je vois qui? : la femme. C'est un complément d'objet direct du verbe voir.

La rétroaction qui s'affichera lorsque l'erreur n'a pas été prévue est celle qui est saisie dans le champ erreur inconnue :

Par défaut, le type d'exercice Lacune prévoit trois erreurs. Vous pouvez bien évidemment augmenter ou réduire ce nombre en allant dans le menu **Question** puis **Propriétés** et modifier le nombre de choix proposés.



Du côté de l'apprenant, l'exercice se présente ainsi :


la femme .... je vois
qui
Mauvaise réponse.
Non. Qui voit? 'Je' et non 'la femme'. Pour avoir qui, il faudrait que la femme soit le sujet de la deuxième partie de la phrase.

Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**

Exercice de type dictée

Ce type d'exercice vous permet de réaliser une dictée classique. Vous devez absolument avoir installé QuickTime pour que ce type d'exercice fonctionne. Vous devez avoir au préalable réalisé vos enregistrements à l'aide du magnétophone de Windows par exemple.

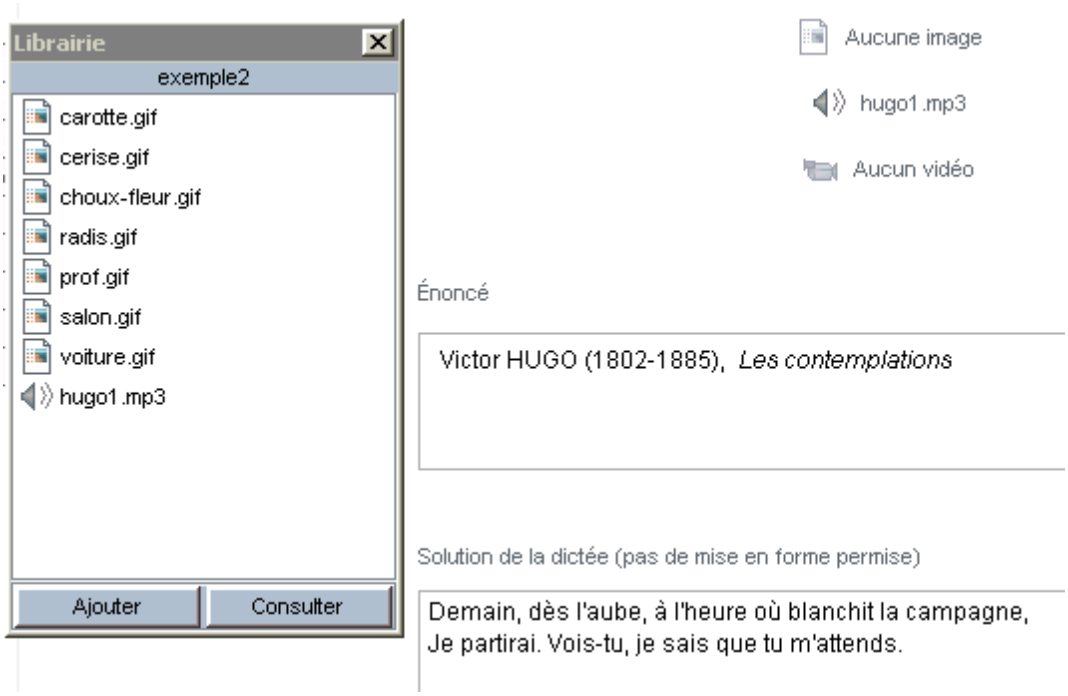
Pour que l'exercice fonctionne correctement, la dictée doit être subdivisée en de petits extraits au format wav, aiff, mov ou mp3. Il est préférable d'utiliser le format mp3 pour réduire le temps de chargement. Pour plus d'informations sur la façon de réaliser ces enregistrements et de les compresser au format MP3, rendez-vous à la section correspondante.

Appelez la librairie en cliquant sur

et ajoutez-y vos enregistrements.

Cliquez sur le bouton

pour afficher les zones de réception et glissez et déposez votre fichier son depuis la librairie vers la zone **Aucun son**.

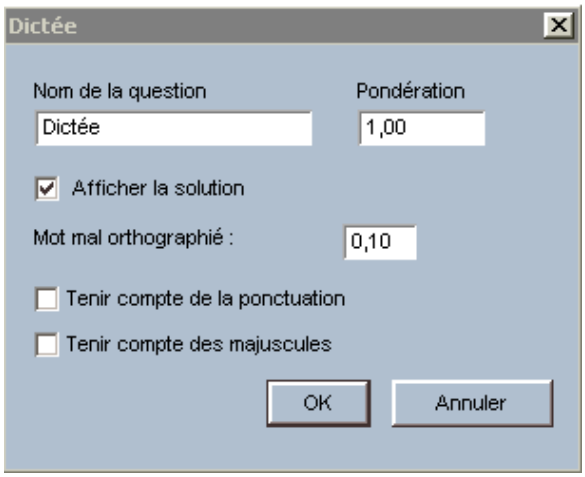


Par l'intermédiaire du menu **Question** et de l'option **Propriétés**, vous pouvez rendre votre exercice sensible à la casse en cochant l'option **Tenir compte des majuscules**.

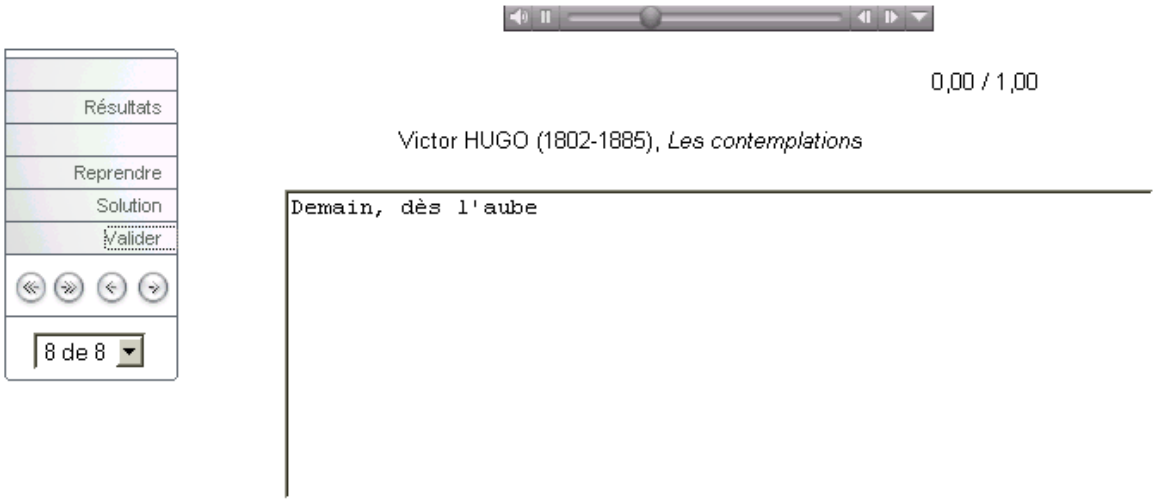
Toujours dans ce menu, vous pouvez aussi choisir de pénaliser une mauvaise ponctuation en cochant l'option **Tenir compte de la ponctuation**.

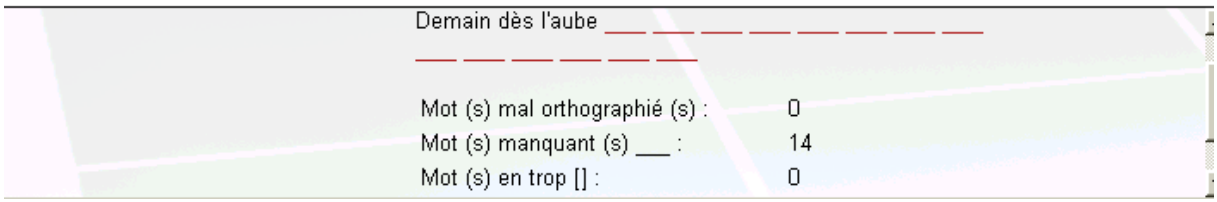
Dans la section **Pondération**, vous pouvez personnaliser le nombre de points qui sera retiré à chaque faute. Veillez à ce que celui-ci soit proportionnel à la longueur du texte et à la pondération totale de

l'exercice, sans cela, les notes ne seront pas représentatives des véritables connaissances de l'apprenant.



Une fois votre extrait saisi, renouvelez l'opération en rajoutant une nouvelle question pour chacun de vos extraits.
Du côté de l'apprenant, la dictée de présentera comme ceci :

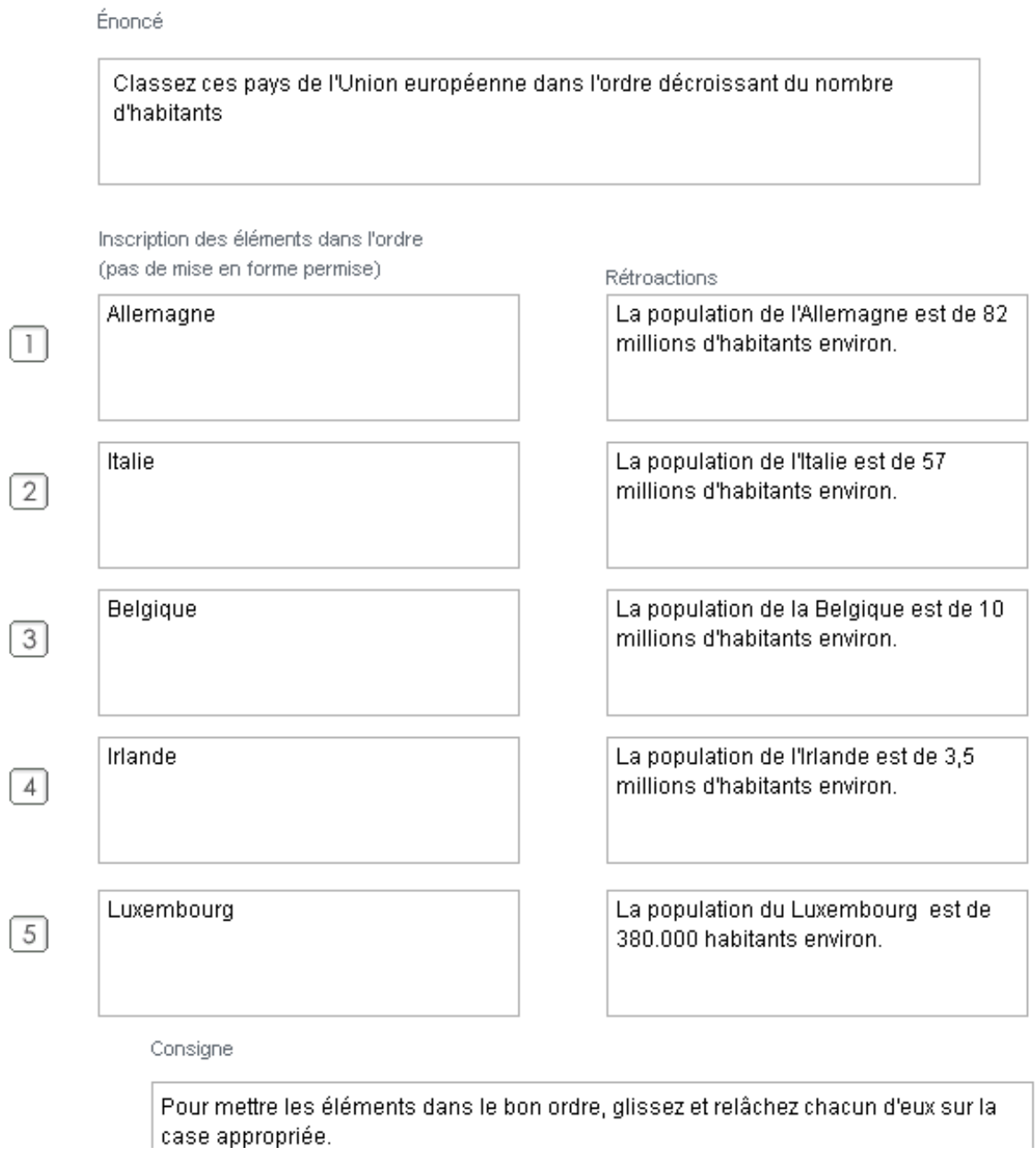




Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**

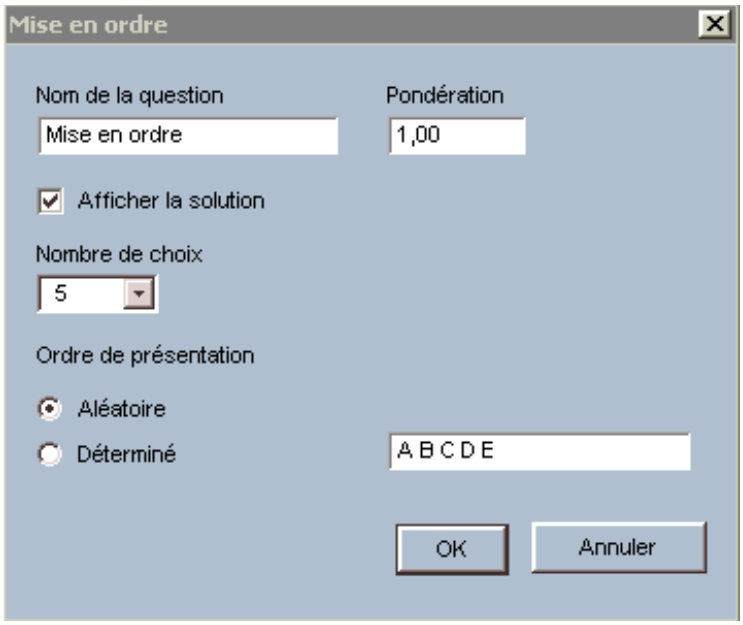
Exercice de type mise en ordre

Dans ce type d'exercice, l'apprenant doit classer des éléments dans l'ordre croissant ou décroissant...


Énoncé
Classez ces pays de l'Union européenne dans l'ordre décroissant du nombre d'habitants
Inscription des éléments dans l'ordre
(pas de mise en forme permise)
Rétroactions
1
Allemagne
La population de l'Allemagne est de 82 millions d'habitants environ.
2
Italie
La population de l'Italie est de 57 millions d'habitants environ.
3
Belgique
La population de la Belgique est de 10 millions d'habitants environ.
4
Irlande
La population de l'Irlande est de 3,5 millions d'habitants environ.
5
Luxembourg
La population du Luxembourg est de 380.000 habitants environ.
Consigne
Pour mettre les éléments dans le bon ordre, glissez et relâchez chacun d'eux sur la case appropriée.

Lors de la saisie de l'exercice, vous devez placer les différents éléments dans l'ordre que vous avez choisi (croissant ou décroissant) ; selon le choix effectué dans les options, Netquiz mélangera automatiquement l'ordre des différents éléments pour l'apprenant ou vous pourrez spécifier un ordre prédéfini d'affichage de ces éléments.

Par l'intermédiaire du menu **Question** et de l'option **Propriétés**, il vous est possible de modifier le nombre d'éléments présentés (de 3 à 10) par l'intermédiaire de la liste déroulante.

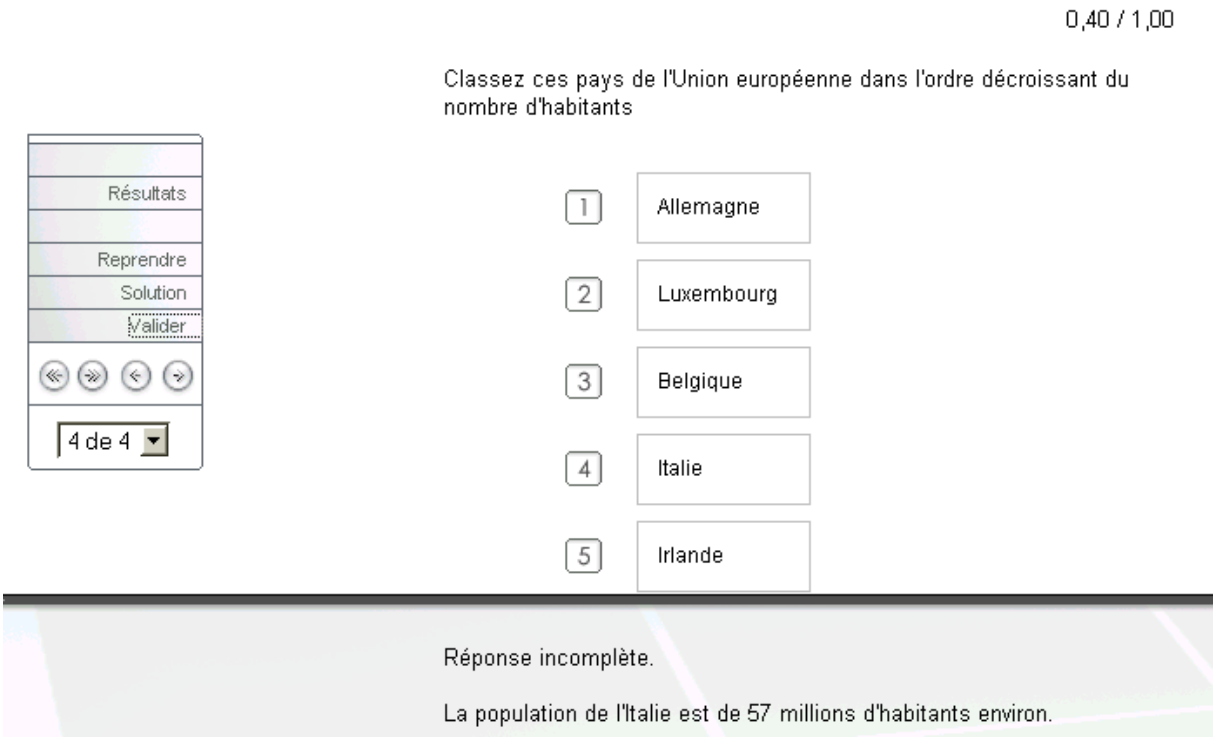


La section **Ordre de présentation** vous permet de modifier la façon dont s'affiche les différents éléments au chargement de la page :

- Si vous sélectionnez l'option **Aléatoire**, les éléments seront enregistrés selon un ordre déterminé au hasard lors de l'enregistrement par Netquiz.
- Si vous sélectionnez l'option **Déterminé**, vous aurez alors la possibilité de spécifier l'ordre selon lequel vous voulez que les différents éléments s'affichent.

À noter : quelle que soit l'option choisie, cet ordre ne variera pas par la suite.

Du côté de l'apprenant, l'exercice aura l'apparence suivante :



Pour déplacer les éléments, l'apprenant doit cliquer sur les zones de texte présentant les choix et en maintenant le bouton de la souris appuyer, le faire glisser vers la position souhaitée et relâcher la souris.

Pour chaque choix de réponse mal placé lors de la validation, la rétroaction correspondante viendra s'afficher.

Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**

Exercice de type Association

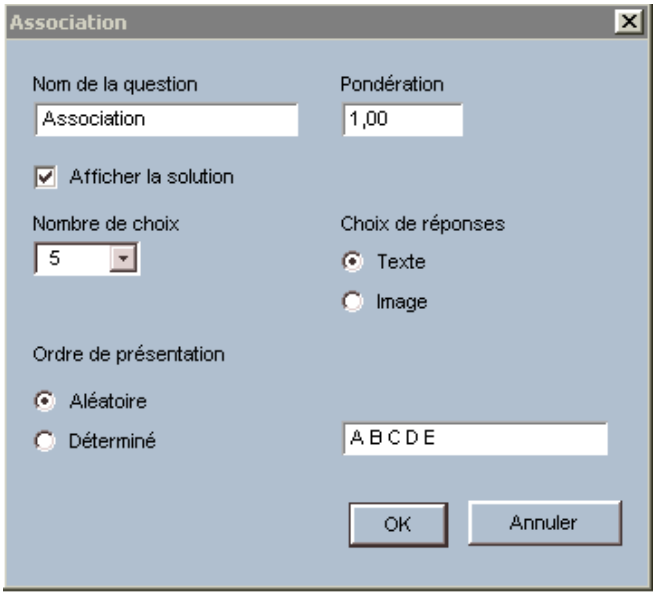
Les exercices d'association existent sous deux formes : association de segments de texte et association de texte et d'images.

Association Texte-Texte

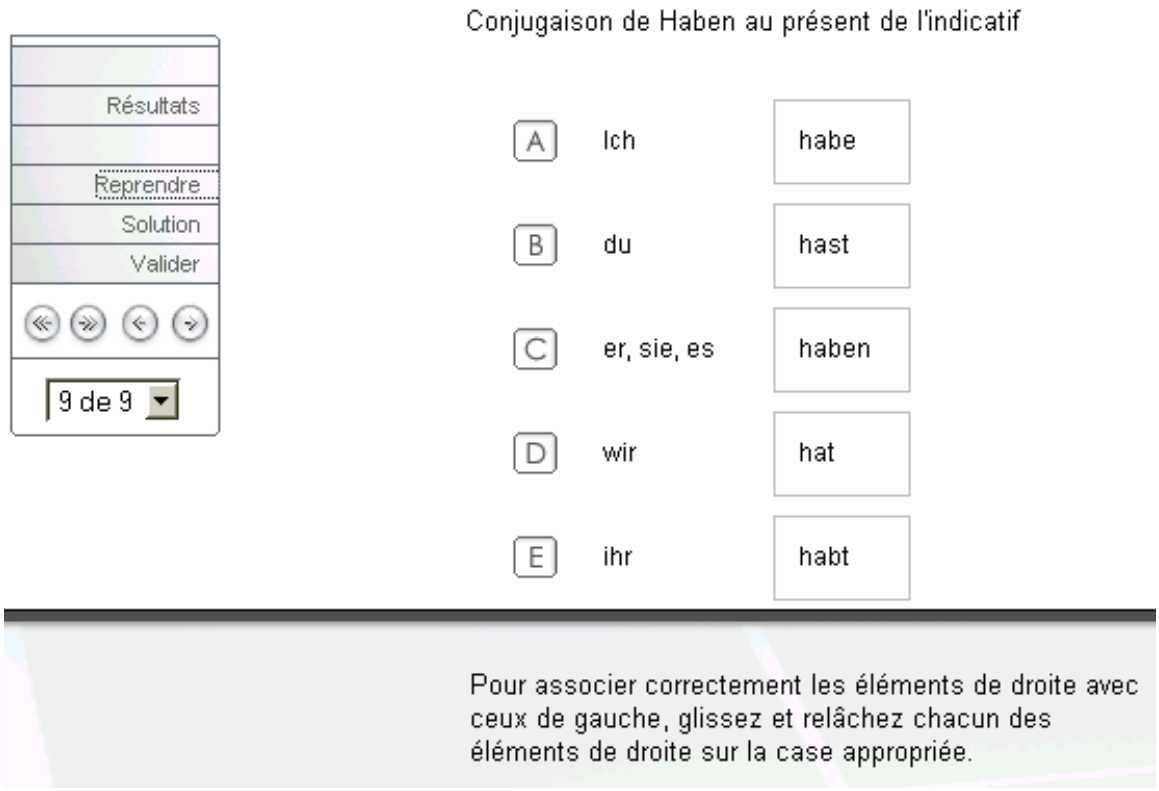
Ce type d'exercice est celui qui se lance par défaut lorsque l'on choisit un exercice d'association depuis la liste déroulante de choix de type d'exercice.
Pour réaliser cet exercice, saisissez les éléments dans les colonnes **Choix** et **Éléments à associer** en prenant bien soin de mettre les éléments qui vont ensemble sur la même ligne.

Attention : Chacun des éléments à associer doit être différent de tous les autres. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, la troisième personne absente ici (Sie haben) aurait le même élément à associer que la première personne du pluriel (Wir haben). Le programme considérerait les deux « haben » comme deux mots différents et la réponse serait validée ou non selon que le « haben » était celui qui se trouvait en face de « wir » ou de « sie ». Ceci serait évidemment très déroutant pour l'apprenant, c'est pourquoi vous devez vous assurer que vos éléments à associer sont uniques.

Il vous est possible de personnaliser le nombre d'éléments et de choix en vous rendant dans le menu **Question** et en sélectionnant l'option **Propriétés**.



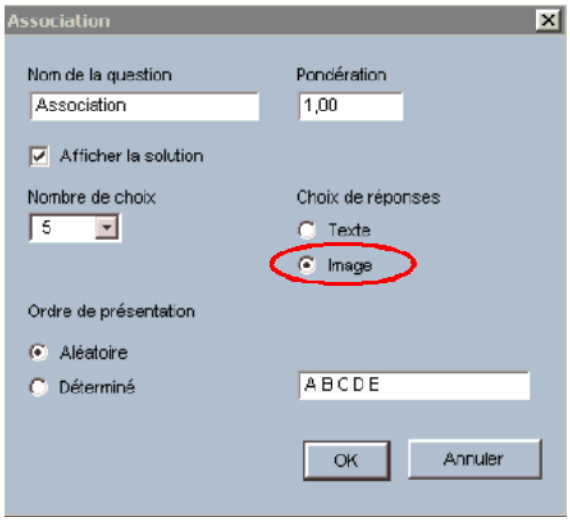
Du côté de l'apprenant, l'exercice se présentera comme ceci :



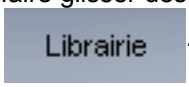
Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Association Texte-Images

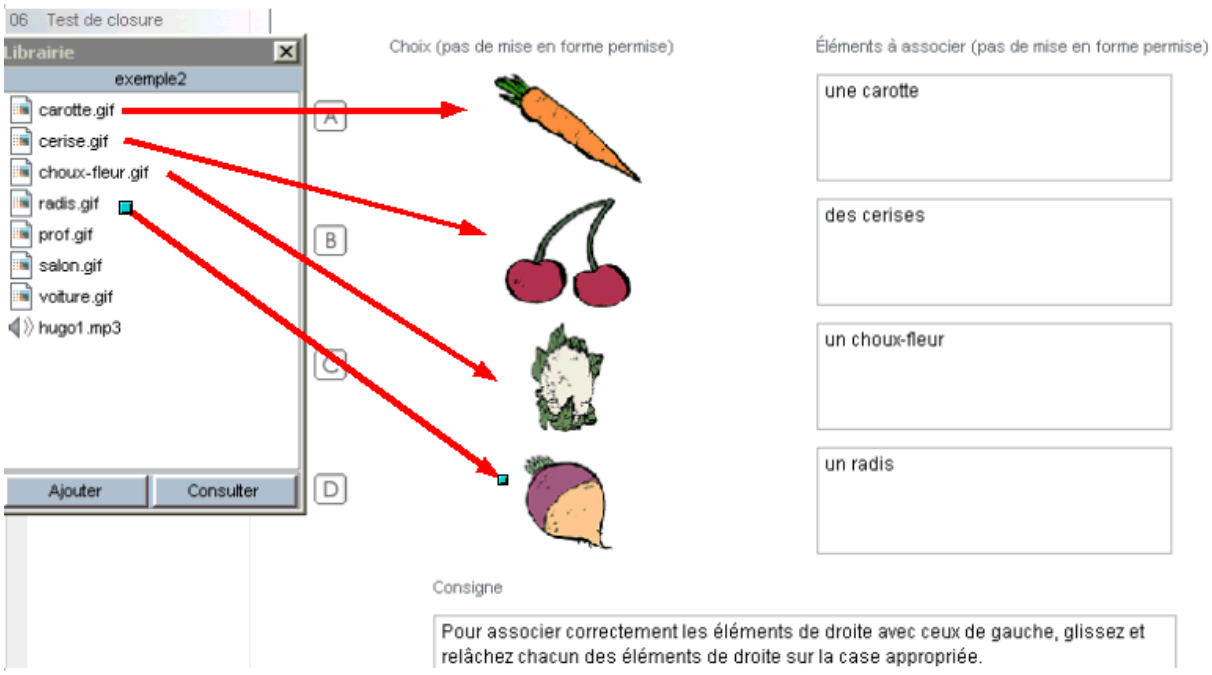
Pour réaliser ce type d'exercice, ajoutez une question de ce type avec la liste déroulante choix du type de question puis rendez-vous dans le menu **Question** et sélectionnez l'option **Propriétés**.



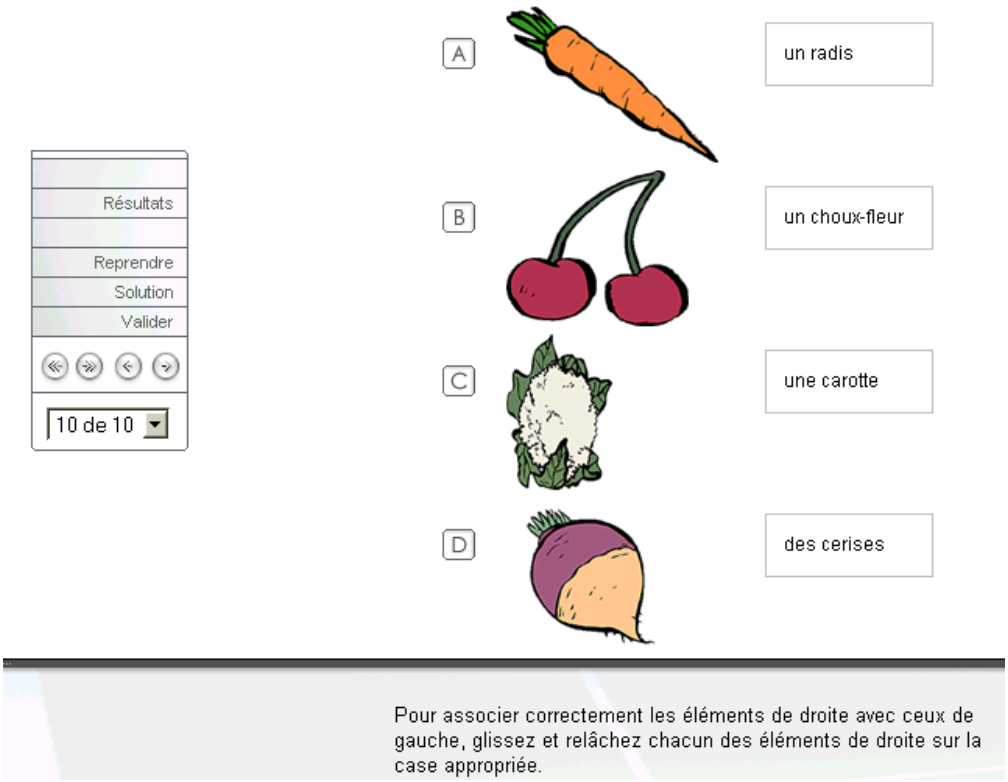
Il vous est désormais possible de faire glisser des images depuis la librairie dans la colonne choix.

Appelez la librairie en cliquant sur 

. Vos images doivent être de petite taille pour ne pas forcer l'apprenant à utiliser les barres de défilement.
Glissez et déposez vos images depuis la librairie en cliquant dessus et en maintenant le bouton appuyé, déposez-les dans les zones de la colonne choix et saisissez les éléments associés :



Du côté de l'apprenant, l'exercice prendra la forme suivante :



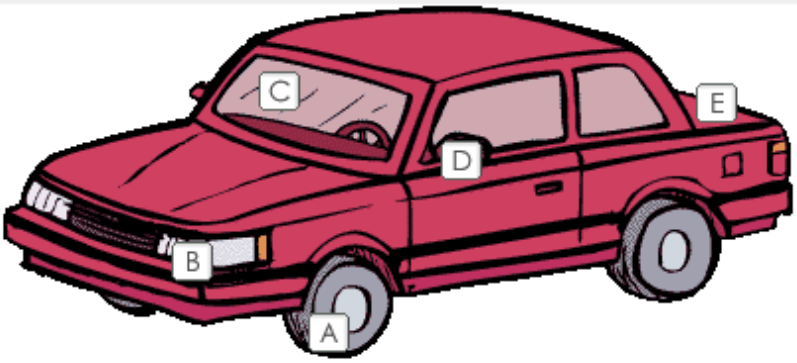
L'apprenant résout l'exercice en déplaçant les textes en face des images auxquelles ils se reportent.

Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Exercice de type zones à identifier

Pour réaliser un exercice de ce type, assurez-vous tout d'abord que la librairie est ouverte. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur le bouton Librairie.

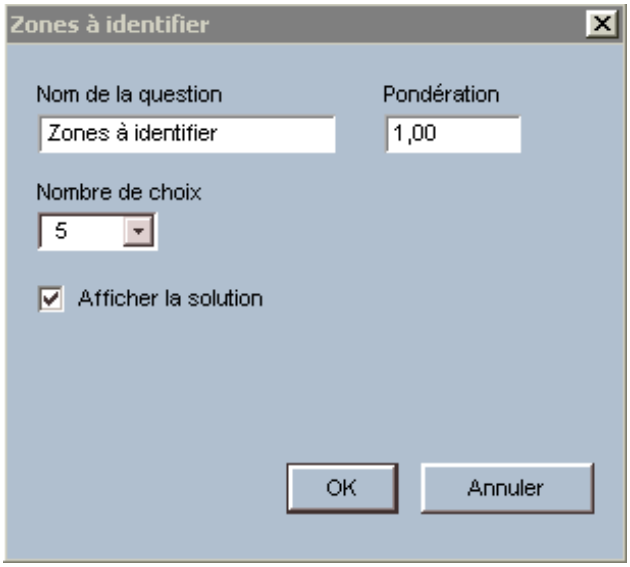
Insérez l'image sur laquelle vous souhaitez faire travailler vos apprenants dans la librairie en cliquant sur le bouton **ajouter**.



	Choix de réponses	Rétroaction
A	la roue	
B	le phare	
C	le pare-brise	
D	le rétroviseur	
E	le coffre	

Faites glisser cette image dans la zone prévue pour la recevoir en dessous de la zone énoncé.

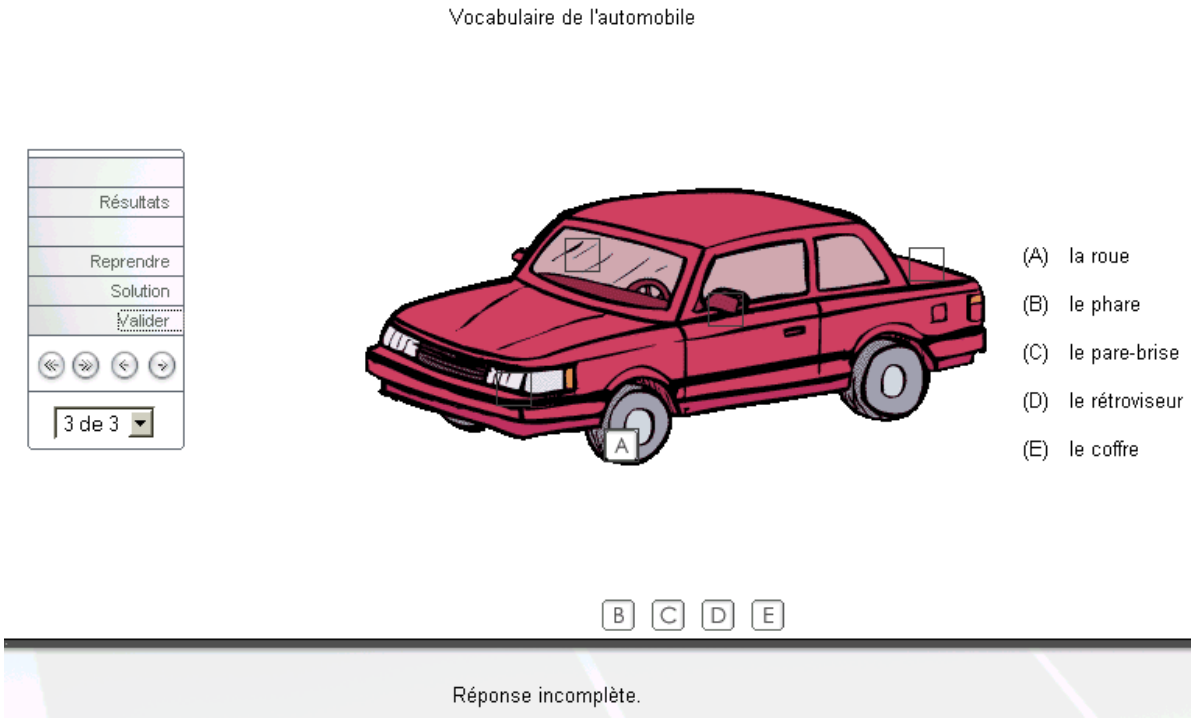
Vous pouvez personnaliser le nombre de zones qui seront incluses dans votre exercice en vous rendant dans le menu **Question** puis **Propriétés** à l'aide de la liste déroulante nombre de choix.



Déplacez les lettres (A) (B) (C) (D) (E) (et suivantes si votre question comporte plus de cinq choix de réponses) en cliquant dessus et en les déposant à l'endroit voulu sur l'image.

Faites correspondre les textes dans la colonne **Choix de réponses** avec les endroits où vous avez déposé chacune des lettres comme dans l'exemple ci-dessus.

Du côté de l'apprenant, l'exercice aura l'apparence suivante :



Une fois votre question réalisée, vous pouvez ajouter un nouvelle question du même type ou d'un autre type ou terminer votre unité d'exercices et créer les pages web correspondantes, rendez-vous alors à la section **finaliser son unité d'exercices**.

Enrichir ses exercices

Il vous est possible d'inclure dans vos réalisations des textes, des indices (un indice est composé de texte et de fichiers multimédia) ou encore des liens hypertextes.

Media

Le bouton Média, comme expliqué précédemment, permet d'insérer une image, un son ou une vidéo

Celui-ci fait apparaître des zones où pourront être inclus vos fichiers (Aucune image, Aucun son, Aucun vidéo).

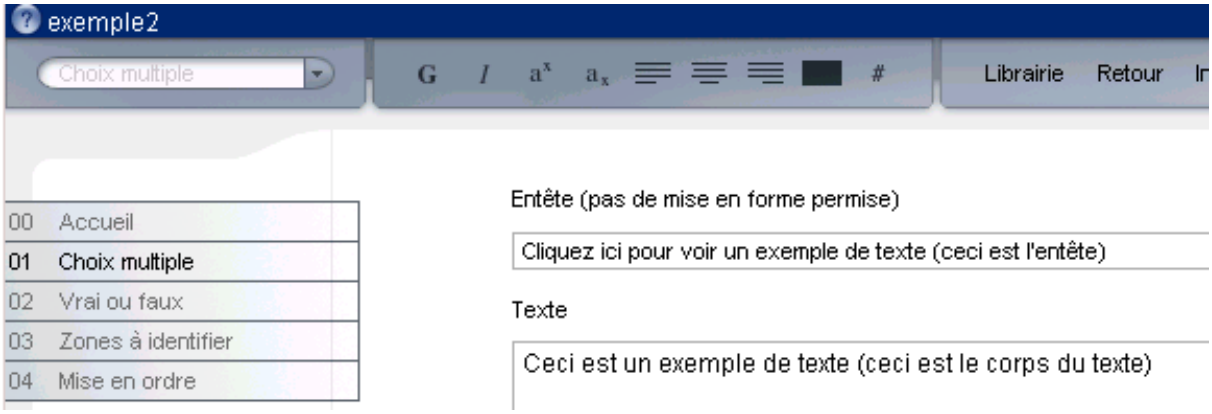
La librairie permet, par un simple glisser-déposer, d'insérer un élément. Pour plus d'informations, se référer à la section ***fonctionnement de la librairie*.**

Texte à lire

Avant chaque question, vous avez la possibilité de proposer à l'apprenant un texte qui pourra servir de support à la notion à acquérir ou au sujet duquel l'apprenant devra répondre à des questions. À la différence de l'énoncé de votre question, le texte ne sera pas affiché par défaut. L'apprenant devra cliquer sur un lien pour que le texte s'affiche. Le texte vient se positionner avant l'énoncé de la question.

Pour ajouter un texte, cliquez sur ce bouton

Remplissez alors les différentes zones :


exemple2
Choix multiple
Librairie
Retour
00 Accueil
01 Choix multiple
02 Vrai ou faux
03 Zones à identifier
04 Mise en ordre
Entête (pas de mise en forme permise)
Cliquez ici pour voir un exemple de texte (ceci est l'entête)
Texte
Ceci est un exemple de texte (ceci est le corps du texte)

Une fois le texte et l'entête saisis, vous pouvez revenir à la conception de votre exercice en cliquant sur Retour

Le texte se présentera d'abord à l'apprenant par son seul entête :

L'apprenant doit cliquer sur le texte de l'entête pour voir la totalité du texte. Il convient donc que votre entête soit suffisamment explicite pour que l'apprenant comprenne qu'il doit cliquer dessus et ce qu'il trouvera après avoir cliqué. Celui-ci se développe alors :

Cliquez ici pour voir un exemple de texte (ceci est l'entête)
Ceci est un exemple de texte (ceci est le corps du texte)
Résultats
Reprendre
Solution
Valider
Laquelle de ces images représente un légume?

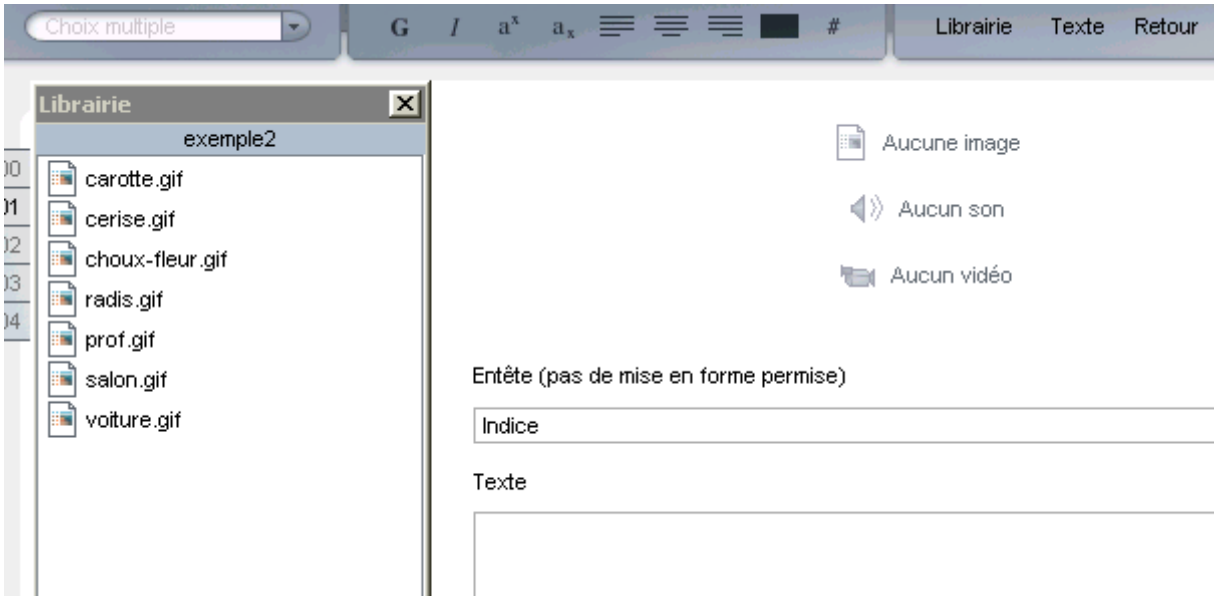
Pour supprimer le texte de votre exercice, il vous suffit de vider la zone de saisie du texte, la zone entête n'a pas besoin d'être vide.

Indice

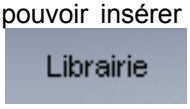
L'indice fonctionne de la même manière que le texte. La seule différence réside dans le fait qu'à la différence du texte, l'indice est capable d'inclure des fichiers multimédias.

L'inclusion de l'indice se fait en cliquant sur le bouton

L'écran suivant apparaît :



Le principe de fonctionnement des zones entête et Texte est le même que dans le cas de l'inclusion d'un texte.

Afin de pouvoir insérer des fichiers multimédias, vous devez appeler la librairie en cliquant sur ce bouton : 

Faites ensuite glisser vos fichiers multimédias dans la zone appropriée.

Une fois le texte et l'entête saisis, vous pouvez revenir à la conception de votre exercice en cliquant sur

Pour supprimer l'indice de votre exercice, il vous suffit de vider la zone de saisie du texte ainsi que les zones de fichiers médias ; la zone entête n'a pas besoin d'être vide.

Inclure des liens hypertextes

Les liens hypertextes vous permettent d'envoyer l'apprenant consulter un site externe : ce peut être, par exemple, un texte à lire avant de proposer sa réponse ou des explications supplémentaires sur un point qui n'a pas été assimilé.

Lorsque une personne clique sur un lien hypertexte classique (codé en HTML comme ceci : **clique pour visiter le site web**), le site web lié vient remplacer l'exercice dans le navigateur, contraignant ainsi l'apprenant à cliquer sur le bouton

précédent ou retour pour revenir à l'exercice en cours. Ce type de lien est à proscrire car il rend la navigation très fastidieuse et complexe.

Les auteurs de Netquiz ont prévu une fonction JavaScript qui permet de s'affranchir de ce problème.
Le code à saisir est le suivant :
cliquez ici pour faire une recherche.

L'adresse saisie entre les apostrophes doit être l'adresse du site sur lequel vous souhaitez renvoyer l'apprenant. L'adresse du site doit être précédée de **http://** . Ne mettez pas d'accent à fenetre et une majuscule à lien.
Le texte saisi entre les balises <a ...> et constituera le texte sur lequel l'apprenant cliquera pour être renvoyé sur le site.
Il vous faut respecter l'usage des ', " et ( ) pour que vos liens fonctionnent.

La fonction JavaScript fenetreLien permet d'afficher le site à consulter dans une fenêtre centrée et proportionnelle à la taille de l'écran avec barres de défilement si nécessaire mais sans barre d'adresse. Le code de cette fonction est reproduit ci-dessous.

```
function fenetreLien(lien) {
  var largeur = 700
  var hauteur = 470
  var winl = (screen.width-largeur)/2
  var wint = (screen.height-hauteur)/2 - 50
  if (winl < 0) winl = 0
  if (wint < 0) wint = 0
  var settings =
"status,scrollbars,menubar,resizable,width="+largeur+",height="+hauteur+",top=
"+wint+",left="+winl
  window.open(lien, "lien_www", settings)
}
```

Si vous désirez avoir une fenêtre de navigateur traditionnelle avec barre d'adresse etc., employez le code suivant :

texte standard ** cliquez ici pour visiter le site ** texte standard

L'instruction target (cible) permet alors de spécifier au navigateur que le site doit s'ouvrir dans une nouvelle fenêtre.

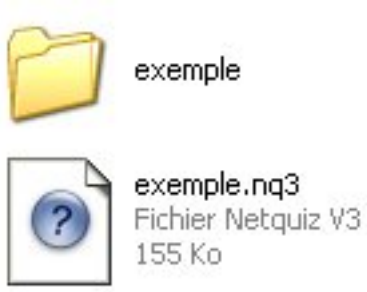
Finaliser son unité d'exercices

Sauvegarder au format professeur

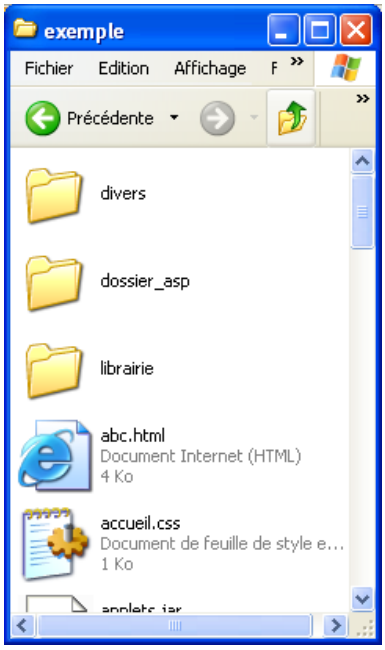
Une fois votre unité d'exercices prête, il vous faut tout d'abord enregistrer votre unité par l'intermédiaire du menu **Fichier** et de l'option **Enregistrer**. Cette commande vous permet de sauvegarder votre travail au format professeur (nq3) et d'ouvrir à nouveau ce fichier par la suite pour effectuer des modifications si cela s'avérait nécessaire.

Créer les pages Web et voir le résultat final

Pour créer les exercices proprement dits, il vous faut enregistrer vos pages au format HTML en vous rendant dans le menu **Fichier** et en sélectionnant l'option **Enregistrer au format HTML**. Netquiz produira alors les pages Web qui correspondent à votre unité et celles-ci viendront se loger dans le répertoire ayant le même nom que celui que vous avez donné à votre fichier professeur (fichier nq3). Ainsi, pour un fichier appelé exemple, vous obtenez le fichier nq3 (professeur) et le dossier exemple correspondant où sont situées les pages Web.



Pour voir à quoi ressemblent vos exercices, double-cliquez sur le dossier ayant le nom de votre fichier nq3 (ici exemple). Vous trouverez au sein de ce dossier une multitude de fichiers nécessaires au bon fonctionnement des exercices produits avec Netquiz dont le fichier **abc.html** et **netquiz.html :**



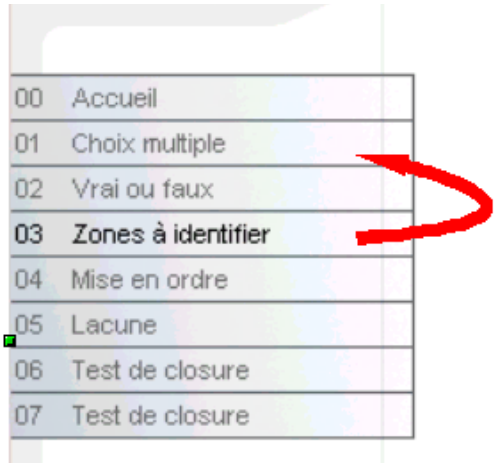
- En double-cliquant sur le fichier **abc.html** vous ouvrirez la page de présentation de votre unité d'exercices et passerez ensuite aux exercices proprement dits.
- En double-cliquant sur le fichier **netquiz.html** vous ouvrirez directement les exercices dans votre navigateur.

Option Enregistrer et compresser

Cette option, disponible depuis le menu fichier vous permet de compresser l'ensemble de votre unité au sein d'un fichier zip. La réduction du poids des fichiers vous permet alors de stocker plus facilement votre unité sur un support de petite taille tel qu'une disquette ou une clef USB de faible capacité ou d'envoyer votre unité en tant que pièce jointe. Vérifiez tout de même la taille de votre fichier zip qui peut être assez grosse pour peu que vous ayez inséré de nombreuses images, des sons ou des vidéos ou que le nombre de questions contenues soit très important.

Déplacer, supprimer, renommer des questions

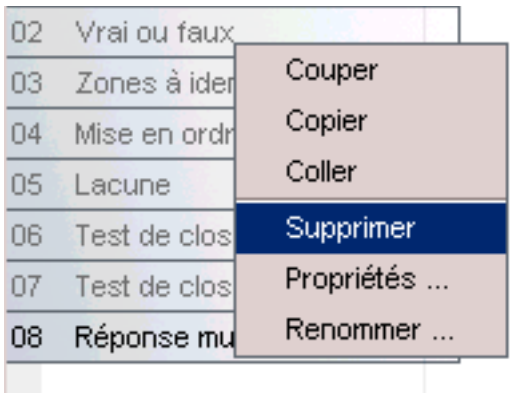
Déplacer une question



Pour déplacer une question, cliquez sur son nom (l'intitulé devient noir), maintenez le bouton de la souris appuyé puis relâchez-le à l'endroit souhaité dans le déroulement de l'unité.

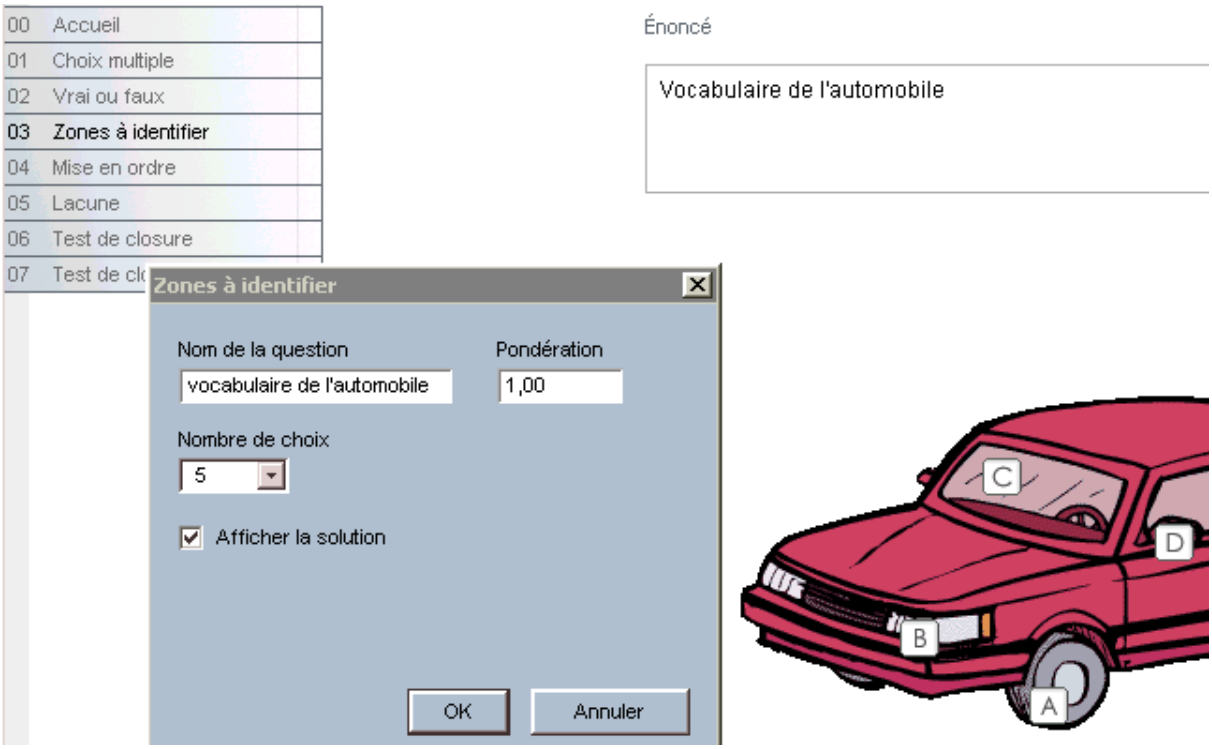
Supprimer une question

Cliquez sur la question que vous voulez supprimer : le texte passe du gris au noir. Cliquez alors avec le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option supprimer dans le menu contextuel qui apparaît alors.



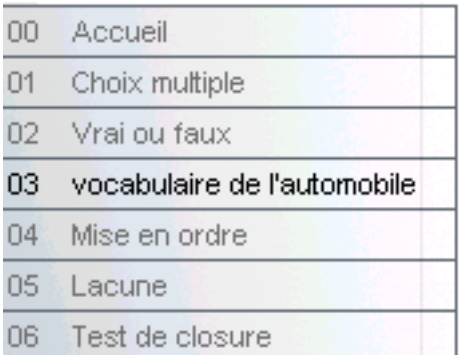
Renommer une question

Lorsqu'une unité prend de l'ampleur et que vous avez plusieurs questions du même type, les noms attribués aux questions ne permettent pas toujours de s'y retrouver. Pour éviter cela, vous pouvez renommer les questions afin de leur donner des noms plus explicites, à la fois pour vous et pour l'apprenant. Cliquez sur la question que vous voulez renommer, le texte passe du gris au noir. Cliquez alors avec le bouton droit et sélectionnez l'option **Propriétés** dans le menu contextuel qui s'affiche.



Ce menu contextuel est aussi accessible depuis le menu **Question** et l'option **Propriétés**.

Dans la boîte de dialogue qui se présente, vous pouvez alors personnaliser le champ nom de la question.



Des intitulés plus explicites vous permettront de mieux vous y retrouver et offriront une navigation plus aisée à l'apprenant.

Pondération

Netquiz vous permet de pondérer chacune des questions, en d'autres mots, de leur attribuer un coefficient différent en fonction de leur importance au sein de votre unité.

Du côté de l'apprenant

Lancer une unité

Si des liens n'ont pas été créés pour faciliter la navigation de l'apprenant, une unité s'ouvre en double-cliquant sur le fichier **abc.html** pour voir la page de présentation puis passer à l'unité ou **netquiz.html** pour lancer directement l'unité.
Sur la page d'accueil, les commandes suivantes sont disponibles :

Si une image a été intégrée comme dans l'écran ci-dessus, celle-ci permet aussi de lancer l'unité.

L'interface de navigation

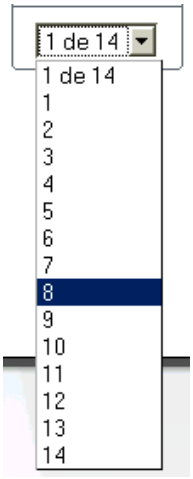
L'interface de navigation est située à la gauche de l'écran, elle permet à l'apprenant de se déplacer au sein de l'unité :

Aller (ou revenir) au premier exercice

Aller (ou revenir) au dernier exercice

Aller (ou revenir) à l'exercice précédent

Aller (ou revenir) à l'exercice suivant



Cette liste déroulante permet à l'apprenant de se rendre directement à un des exercices composant l'unité en sélectionnant son numéro dans la liste.

L'interface de résultats

L'interface de scores se situe juste au-dessus de l'interface de navigation, y sont regroupées toutes les commandes permettant à l'apprenant d'évaluer son score.

- Le bouton **Résultats** permet à l'apprenant de revoir le détails de ses résultats en fin ou en cours d'unité
- Le bouton **Reprendre** permet à l'apprenant de refaire un exercice.
- Le bouton **Solution** permet à l'apprenant de voir la solution de l'exercice en cours. Cette option n'est active que si le professeur lui a laissé cette option (paramétrable dans le menu **Question**, **Propriétés**)
- Le bouton **Valider** doit être cliqué après que l'apprenant a choisi / saisi sa réponse. Il permettra l'affichage de la rétroaction ainsi que celle du score et sa sauvegarde.

En cliquant sur Résultats, l'apprenant peut voir un tableau récapitulatif lui présentant les éléments suivants :

- Sa note globale
- Le nombre d'essais qu'il lui a fallu pour chaque question
- Le statut de chaque question (réussie ou à reprendre)
- La note obtenue pour chaque question
- La pondération de chaque question

Les numéros des questions dans le tableau résultat constituent des liens hypertextes qui permettent à l'apprenant de revenir rapidement aux questions à reprendre.

Résultats 11,03 / 12,00

Question	Statut	Nombre d'essais	Points
1	Réussie	2	1,00 / 1,00
2	Réussie	1	1,00 / 1,00
3	Réussie	1	1,00 / 1,00
4	Réussie	1	1,00 / 1,00
5	Réussie	2	1,00 / 1,00
6	Réussie	1	1,00 / 1,00
7	Réussie	1	1,00 / 1,00
8	Réussie	5	1,00 / 1,00
9	À reprendre	1	0,20 / 1,00
10	Réussie	1	1,00 / 1,00
11	Réussie	1	1,00 / 1,00
12	À reprendre	1	0,83 / 1,00

Mode sommatif et gestion des résultats

Netquiz fonctionne par défaut en mode formatif. L'évaluation est faite pour permettre à l'apprenant de progresser et d'apprendre.

En mode sommatif, le but est d'obtenir une évaluation de l'apprenant à la manière d'un test. Les résultats obtenus par les apprenants sont stockés dans une base de données Access pour être consultés ultérieurement par le professeur ou affichés une fois que l'unité est complétée. L'apprenant n'a pas accès à ses résultats lorsqu'il fait l'exercice mais seulement une fois qu'il a fini la totalité de son unité.

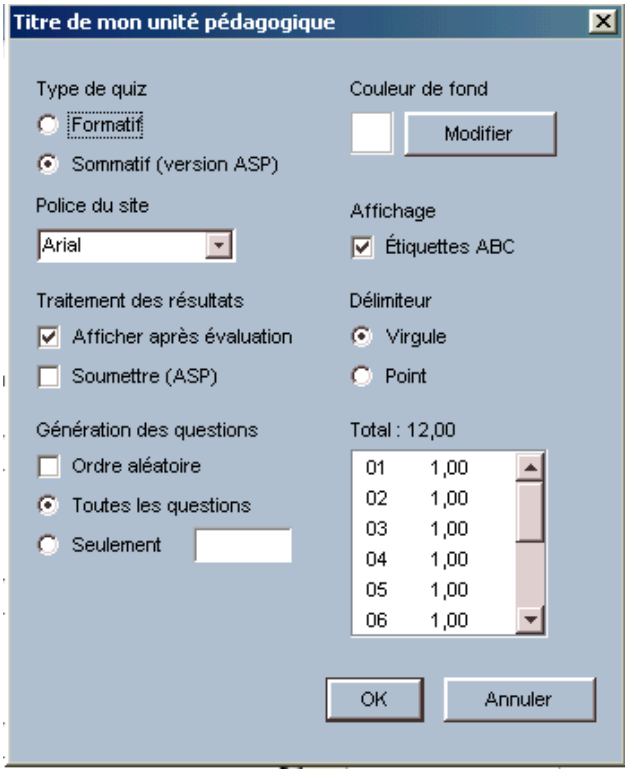
Pour pouvoir utiliser le mode sommatif, votre serveur doit pouvoir être capable d'interpréter le code ASP (Active Server Pages). Le langage ASP est un langage de programmation créé par Microsoft afin de dynamiser les sites web, il ne fonctionne en mode natif que sur des plates-formes Windows, cependant une extension ASP est diponible pour Apache..

Avant d'utiliser le mode sommatif, vous devez donc demander à votre technicien informatique ou administrateur réseau si votre serveur est capable de faire fonctionner des pages ASP.

Pour faire passer le quiz en mode sommatif, rendez-vous dans le menu **Quiz** et sélectionnez l'option **Propriétés**.

Faites passer l'option **Type de Quiz** sur **Sommatif**.

Deux options se présentent alors à vous, afficher les résultats après évaluation ou les faire parvenir à une base de données pour les stocker afin que l'évaluateur puisse les consulter plus tard.



Export dans une base de données Access

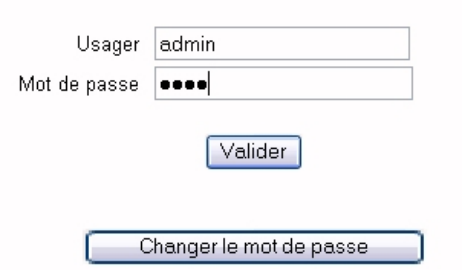
Pour visualiser les résultats de vos exercices dans une base de données Access, notez bien l'emplacement de votre dossier asp une fois mis en ligne. Ce dossier asp est inclus dans le répertoire dans lequel sont stockés vos exercices.

Ce dossier contient un module qui permet au professeur ou à l'administrateur de votre serveur de se connecter pour visualiser les résultats obtenus par vos apprenants. Il est possible d'attribuer aux professeurs des droits plus ou moins étendus (consultation seule, suppression etc.) sur les résultats.

Si votre dossier exercices fait avec Netquiz s'appelle exemple, saisissez l'adresse suivante dans votre navigateur :

http://www.monsite.com/exemple/dossier_asp/login.html

Vous remplacerez bien évidemment l'adresse www.monsite.com par celle de votre site Web ou Intranet et exemple par le nom donné à votre unité d'exercice.



Par défaut, le mot de passe est **1234**, vous pouvez cependant le modifier.

Export dans Ganesha

Ganesha est une plateforme de téléformation libre qui fonctionne avec les technologies PHP (pages dynamiques), MySQL (base de données) et Apache (serveur Web). Ces trois outils sont gratuits et peuvent être installés quel que soit le système d'exploitation (Linux, Windows, Unix etc.).

Vous pouvez visiter le site de Ganesha et télécharger la dernière version à l'adresse suivante :

http://www.anemalab.org/ganesha

Consultez la documentation pour plus d'informations sur la façon d'installer Ganesha.
Si vous êtes sous Windows, vous pouvez télécharger EasyPHP qui vous permettra de transformer votre poste de travail en serveur.

http://www.easyphp.org

Sur le site de Ganesha, vous trouverez dans la section tracking un module qui permet de modifier les scripts réalisés par Netquiz pour permettre d'exporter les résultats obtenus par les apprenants dans la base de données utilisée par Ganesha et de garder ainsi trace des résultats obtenus par les apprenants de la même manière qu'avec ASP et Access.

Vous pourrez télécharger les modules de suivi pour Netquiz dans la section tracking du site de Ganesha :

http://www.anemalab.org/ganesha/tracking.php3

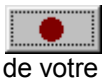
Manipulations techniques

Création de fichiers audio au format MP3

Le format MP3 permet de réduire dans des rapports très importants la taille de votre fichier son et donc le temps nécessaire pour que celui-ci puisse être téléchargé et joué par la personne qui consulte votre site.

Pour créer les fichiers audio que vous pourrez utiliser par la suite dans vos dictées, vous pouvez utiliser le magnétophone de Windows.

Pour lancer ce programme, cliquez sur **Démarrer -> Programmes -> Accessoires -> Multimédia -> Magnétophone**.

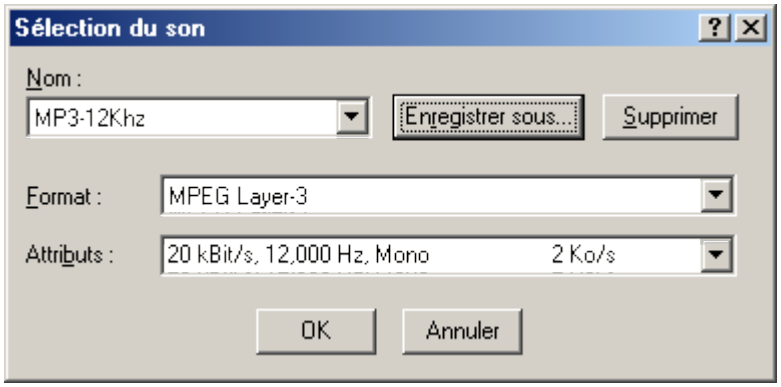
Cliquez ensuite sur le bouton  pour débuter l'enregistrement. Cliquez immédiatement sur le bouton stop (carré) dès la fin de votre enregistrement pour minimiser la taille de votre fichier.

N.B. : La durée de l'enregistrement est limitée à une minute avec le magnétophone.

Si vous commettez une erreur lors de l'enregistrement, allez dans le menu **Fichier** et sélectionnez l'option **Nouveau**.

Par défaut, le magnétophone enregistre les fichiers au format WAV. Ce format est très volumineux et risque de ralentir le chargement de vos exercices sur l'Internet. Il vous est possible d'enregistrer votre fichier au format MP3 depuis l'interface du magnétophone.

Une fois votre fichier son enregistré, allez dans le menu **Fichier** et sélectionnez l'option **Enregistrer sous**. En bas à droite de la boîte de dialogue sur la même ligne que format, vous trouverez un bouton **Modifier** ; cliquez dessus. La boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Vous pouvez alors choisir le taux d'échantillonage, le mode stéréo ou non. En jouant sur ces paramètres, vous pouvez réduire la taille du fichier dans des rapports de 1 à 40... Le simple fait de passer de stéréo en mono divise par exemple la taille du fichier par deux. Pour le taux d'échantillonage, on admet les valeurs suivantes :

- 44100 Hz qualité CD
- 22000 Hz qualité radio
- 8000 Hz qualité téléphone

Il vous faut trouver le meilleur compromis entre la taille et la qualité de votre enregistrement en fonction de la nature de votre fichier (musique, voix etc.). Travaillez sur une copie de votre fichier son original pour ne pas faire une manipulation sur laquelle vous ne pourriez revenir.

Si votre fichier est plus long qu'une minute ou que vous souhaitez convertir un fichier déjà existant, vous pourrez télécharger de nombreux convertisseurs depuis l'internet dont MPEG suite 2001, disponible à l'adresse suivante :

http://ec2000.xperiment.net/index.php?id=software

Insérer du code HTML

Le code HTML régit l'affichage de la grande majorité des éléments dans Netquiz. Vous pouvez saisir du code HTML directement dans les zones de saisie où la mise en forme est permise.
Pour insérer des caractères spéciaux, vous pouvez avoir recours au code suivant :

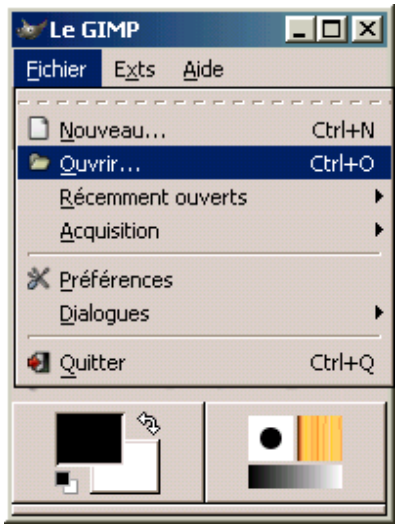
Caractère souhaité	*Code à saisir*
œ	œ
<	<
>	<

Utilisez toujours < et ≶ pour les signes inférieur et supérieur, sans cela ces caractères seraient interprétés comme des balises HTML.
Vous pouvez aussi saisir des balises HTML standard dans les zones de saisies qui le permettent, vous trouverez des informations détaillées sur le fonctionnement du code HTML ici :

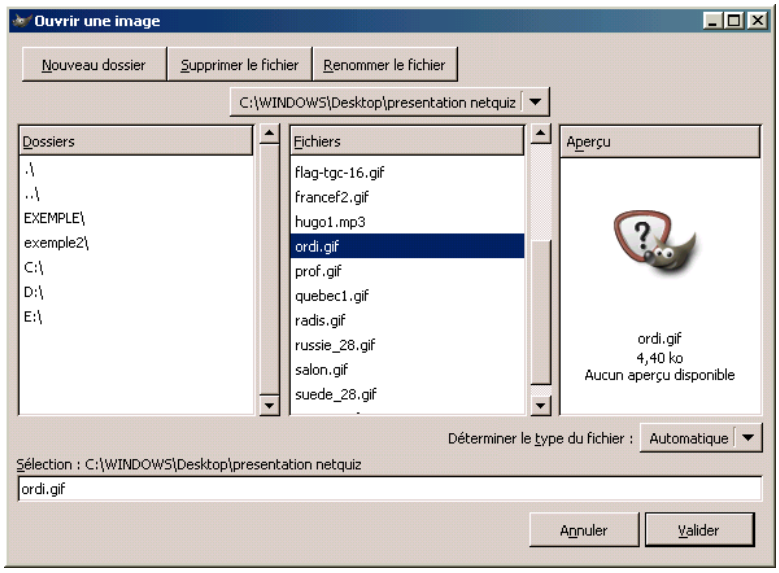
http://fr.selfhtml.org/html/index.htm

Redimensionner ses images avec Gimp

Pour redimensionner vos images, vous pouvez utiliser The GIMP qui est téléchargeable gratuitement.



Pour ouvrir votre image, utilisez le menu **Fichier** et l'option **Ouvrir**.

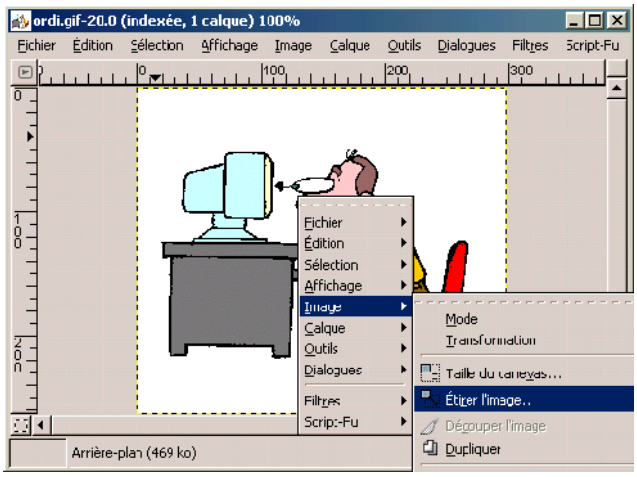


Sélectionnez votre image en navigant dans les dossiers.

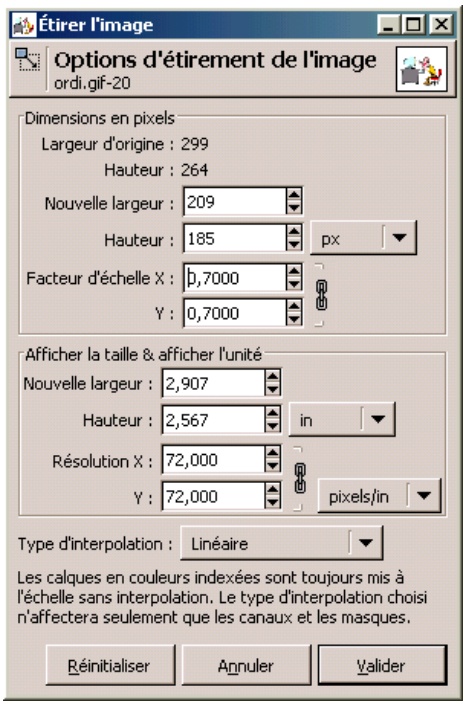
Le signe **..** vous permet de remonter d'un répertoire.

Si vous voulez afficher le bureau, celui-ci se trouve :

- pour Windows 95, 98, Me dans le dossier : **C:\Windows\Bureau**
- pour Windows XP, 2000 et NT dans le dossier : **C:\Windows\Document and Settings*Nom d'utilisateur*\Bureau**
  Bureau peut être écrit dans une autre langue en fonction du système d'exploitation que vous utilisez.



Une fois votre image ouverte, cliquez droit sur celle-ci, et sélectionnez le menu **Image** et l'option **Étirer l'image** dans le menu contextuel qui s'ouvre alors.

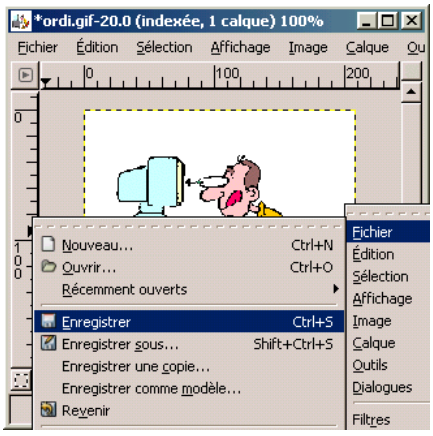


La boîte de dialogue **options d'étirement** s'ouvre.

Vous pouvez modifier directement la largeur ou la hauteur en modifiant le nombre de pixels de chacun de ces paramètres ou saisir un facteur d'échelle. Dans l'exemple affiché, l'image ne fera plus que 70% de sa taille originelle.

La petite chaîne permet de faire varier hauteur et largeur de manière proportionnelle. Si vous cliquez dessus (l'icône représente alors une chaîne cassée), vous pouvez modifier la hauteur indépendamment de la largeur et vice-versa.

Il est conseillé de ne pas trop agrandir une image (celle-ci pourrait pixelliser).



Une fois vos modifications effectuées, cliquez-droit sur l'image, sélectionnez le Menu Fichier et l'option **Enregistrer** ou **Enregistrer Sous** pour sauvergarder votre image avec sa nouvelle taille. Il ne vous reste plus qu'à l'inclure dans votre réalisation.

Créer son site web

Pour créer la page d'accueil, le plus simple, si vous n'avez pas de connaissances particulières, est d'avoir recours à un éditeur WYSIWYG (tel écrit, tel écran) qui s'utilise un peu à la manière d'un traitement de texte. Il existe de très nombreux éditeurs de ce type, gratuits ou payants.

Si vous utilisez Netscape ou Mozilla, vous disposez déjà, peut-être sans le savoir, d'un tel éditeur. Cet éditeur s'appelle composeur, il est accessible depuis le menu **fenêtre**, **composeur**, en utilisant le raccourci clavier **Ctrl+4** ou en cliquant sur la petite icône représentant un stylo et une feuille en bas de l'écran :

Les captures d'écran reproduites dans la suite de ce tutoriel sont celles du composeur de Mozilla 1.7.2, version française avec le thème Modern.
Les icônes reproduites dans les illustrations peuvent changer selon la version de composeur utilisée, la démarche restant la même.

Création d'une nouvelle page Web

1. Lancez Mozilla.
2. À partir de la barre des menus , sélectionnez fenêtre, puis Composeur.

Ou cliquez sur l'icône Composeur à partir de la barre des tâches

3. Composeur ouvrira une fenêtre présentant une page vierge.
4. Cette nouvelle page est votre canevas vierge pour composer votre page.

Enregistrer sa page web

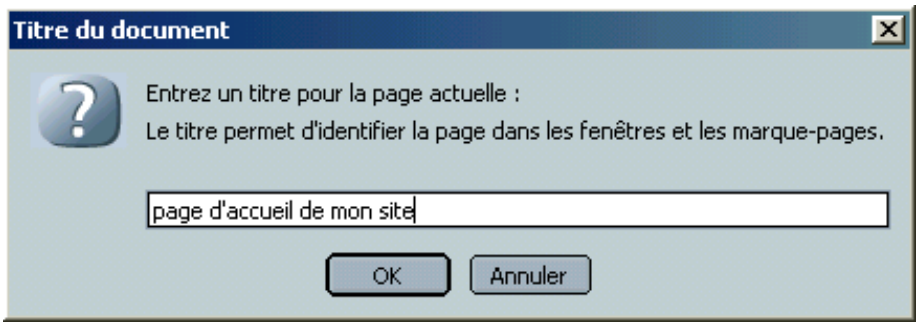
Avant de réellement commencer à écrire sa page, il est nécessaire d'enregistrer votre page web. En enregistrant, composer sera capable de comprendre où se situent les autres fichiers que vous souhaitez inclure (images, liens...) par rapport à votre page web. Chaque page web doit être

enregistrée et porter un nom qui reflète le plus possible son contenu... Si votre page constitue la page d'accueil de votre site, par convention, elle doit s'appeler **index.htm** ou **index.html**.

1. Appuyez sur le bouton **Enregistrer**

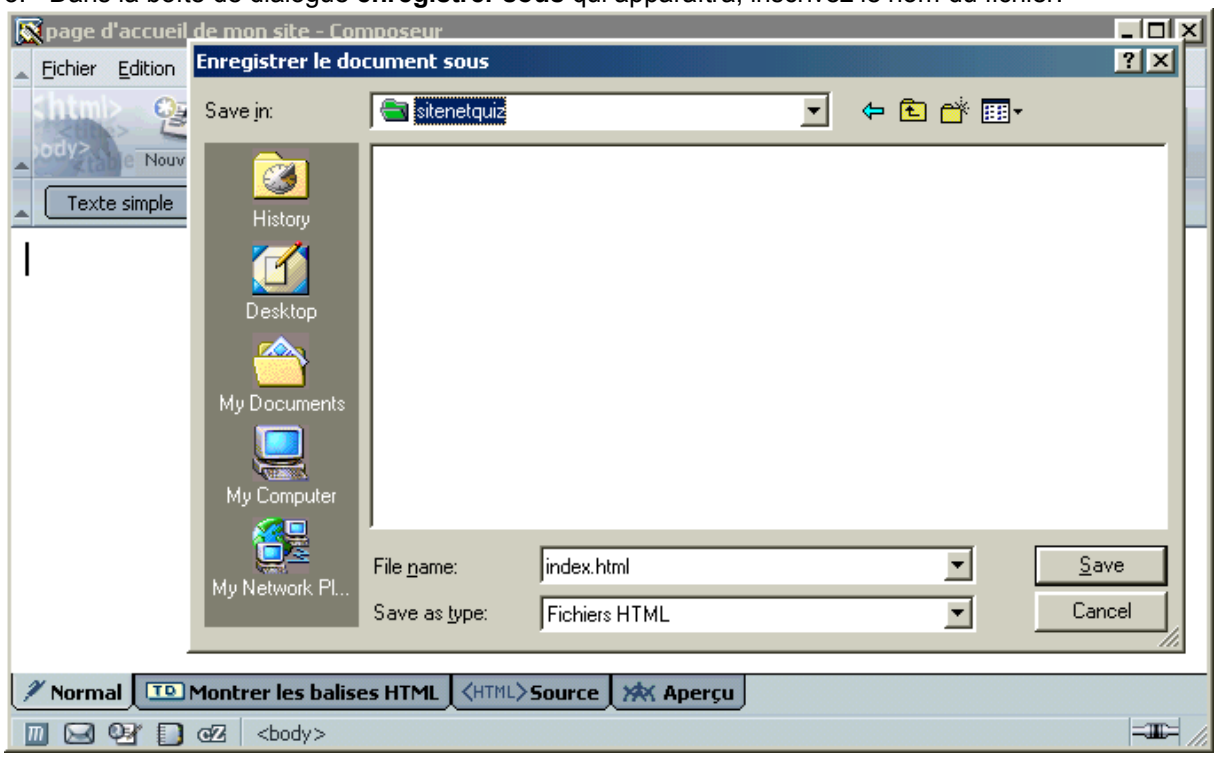
dans votre barre d'outils ou utilisez le menu **Fichier** et sélectionnez l'option **Enregistrer**.

2. Une boîte de dialogue vous demandant le titre de votre page apparaîtra.


Titre du document
Entrez un titre pour la page actuelle :
Le titre permet d'identifier la page dans les fenêtres et les marque-pages.
page d'accueil de mon site
OK
Annuler

.
Vous devrez maintenant donner un titre à votre page. Ce sera le titre qui apparaîtra dans la barre complètement dans le haut du navigateur.

3. Dans la boîte de dialogue **enregistrer sous** qui apparaîtra, inscrivez le nom du fichier.



Par convention, la page d'accueil d'un site web s'appelle **index.htm** ou **index.html.** Le fichier **index.htm** (ou index.html) est la page que les navigateurs chargent par défaut si le nom de la page n'est pas spécifié. Ainsi, si mon site se trouve à l'adresse http://www.monsite.com et que je saisis cette adresse dans un navigateur, la page que je verrai à l'écran sera index.htm.

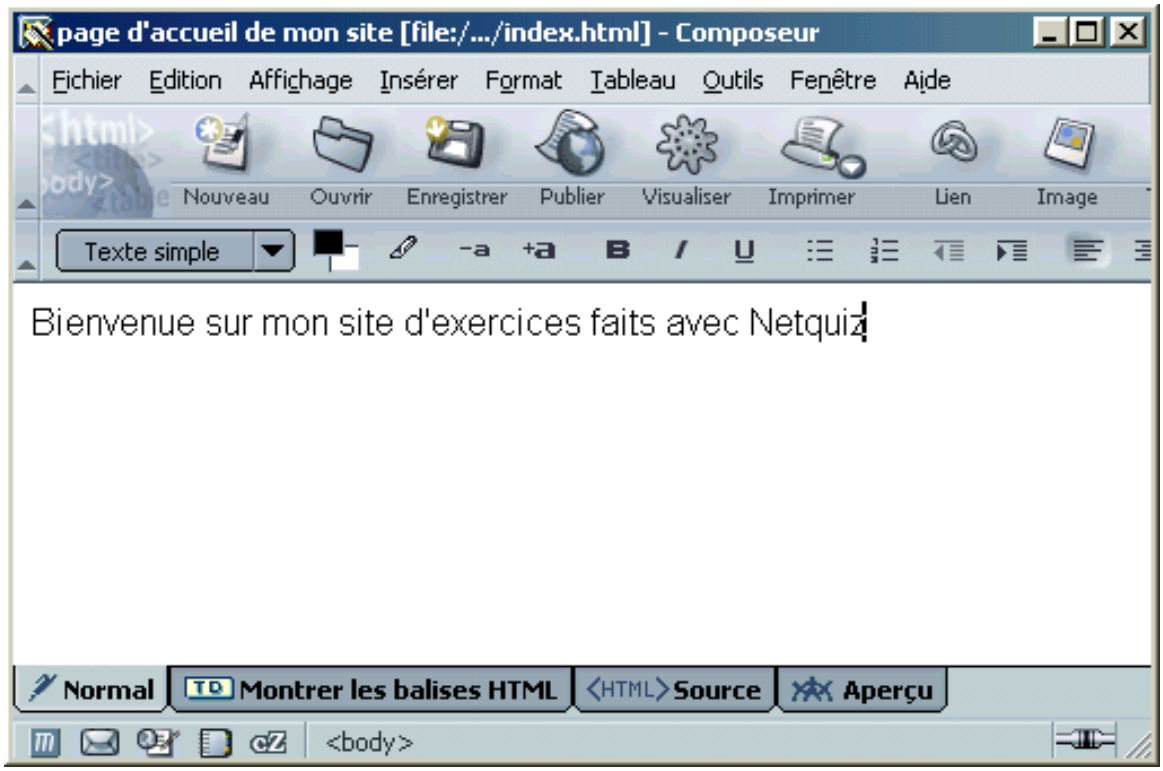
Pour les autres pages que vous pourriez créer et pour ne pas avoir de problèmes lors de la publication de votre site sur l'internet, **choisissez un nom de fichier qui ne comporte pas de caractères spéciaux (! / %$?&()_+) ni de caractères accentués (é,à,ê...) ni d'espace...**

4. Au cours de la rédaction de votre page, n'oubliez pas de cliquer de temps en temps sur le bouton

afin de sauvegarder les modifications que vous faites. Si un problème survenait, vous pourriez retrouver vos modifications.

Modification du texte dans vos pages Web

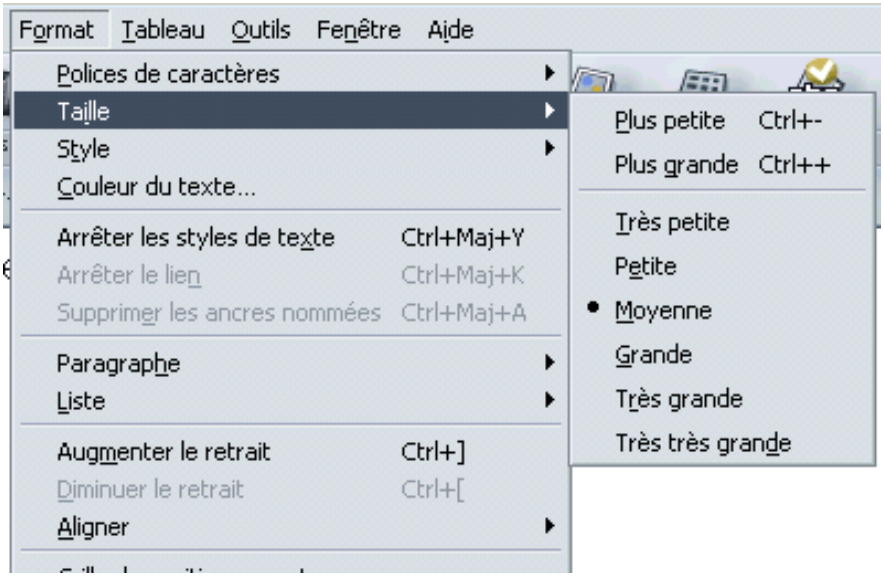
Commencez à construire une page Web de base en ajoutant du texte**.**


page d'accueil de mon site [file:/.../index.html] - Composeur
Fichier Edition Affichage Insérer Format Tableau Outils Fenêtre Aide
Nouveau Ouvrir Enregistrer Publier Visualiser Imprimer Lien Image
Texte simple
Bienvenue sur mon site d'exercices faits avec Netquiz
Normal
Montrer les balises HTML
Source
Aperçu
<body>

1. Dans la fenêtre de Composer, cliquez en haut à gauche de la page.
2. Tapez un mot de bienvenue.

Maintenant que vous avez un peu de texte sur votre page, vous pouvez en modifier le format. Sélectionnez le texte que vous désirez mettre en forme puis cliquez sur la barre d'outils de formatage, pour choisir Style, Police, Taille ou Couleur en cliquant sur le bouton approprié :

Ou à partir du menu Format de Composer, choisir Police, Taille, Style, Couleur, Paragraphe, Liste ou toute autre option en la sélectionnant à partir du menu déroulant.



Insertion d'images

Vous pouvez placer des images dans vos pages Web afin de les rendre plus attrayantes ou d'expliquer de manière plus visuelle leurs subdivisions pour l'apprenant.

Chaque image sur une page Web est un fichier séparé, distinct de la page Web. La page ne contient pas les images à proprement parler mais un lien qui indique au navigateur quelle image afficher. Afin que vos images s'affichent, il faudra donc les publier au même titre que la ou les pages Web.

N.B.: Si vous n'avez pas d'image, naviguez sur l'internet à la recherche d'une image qui vous convient, cliquez avec le bouton droit de votre souris sur cette image et sélectionnez l'option **Enregistrer l'image sous…**. Assurez-vous cependant que l'image n'est pas protégée par des droits d'auteurs.

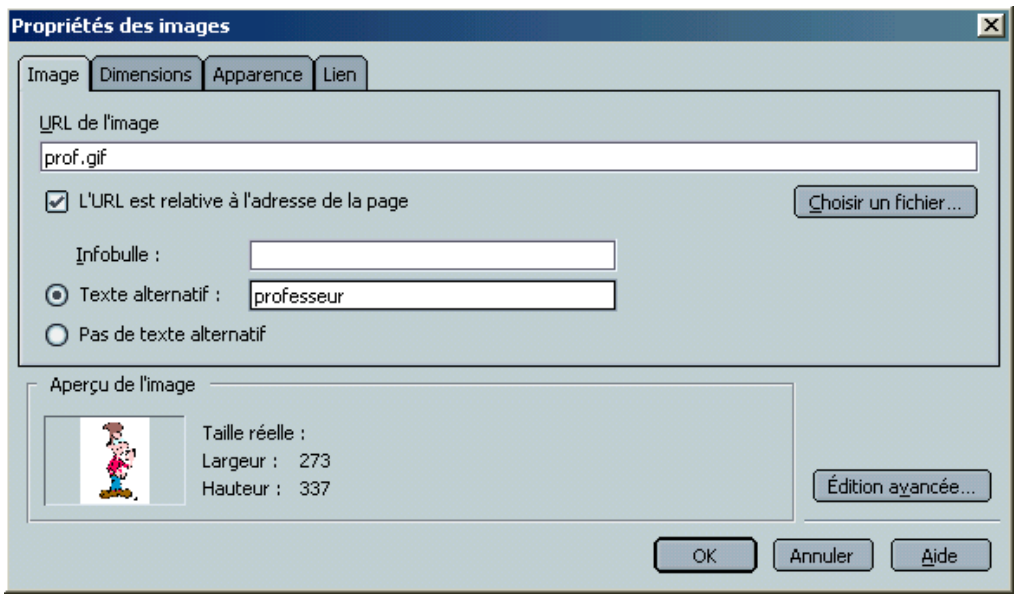
Il est préférable, dans un premier temps, de placer vos images au même endroit que vos pages.

1. Cliquez avec la souris à l'endroit où vous souhaitez que votre image s'affiche.

2. Dans la barre d'icônes, cliquez sur le bouton Image ou à partir du menu **Insérer** de Composer, choisir **Image**. :

3. La fenêtre Propriétés de l'image s'ouvrira.

4. Cliquez sur le bouton **Choisir le fichier**. La boîte de dialogue **«Sélectionner le fichier image»** apparaîtra.



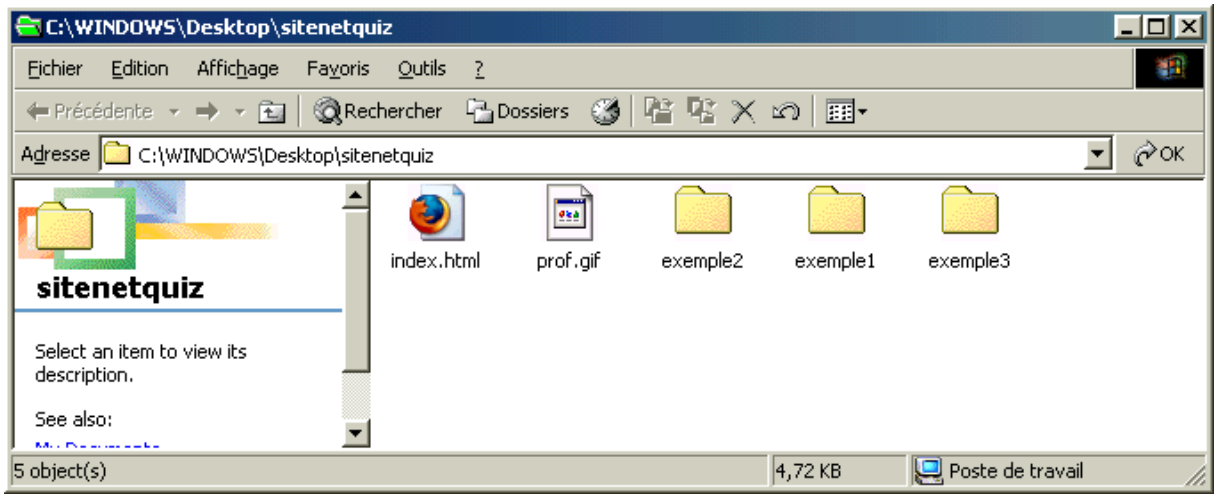
5. Sélectionnez votre fichier image puis assurez-vous que la case l'**URL est relative à l'adresse de la page** est cochée. Saisissez enfin le **texte alternatif** : ce texte est une description de l'image qui permet aux personnes malvoyantes de pouvoir naviguer sur vos pages.

6. Cliquez enfin sur le bouton **OK**.

Préparer ses fichiers

Pour faciliter la mise en ligne assurez-vous que les dossiers des exercices faits avec Netquiz soient bien dans le même répertoire que votre page **index.htm** (ou index.html).

La structure de votre dossier devrait être la suivante (avec vos fichiers .nq3 si vous avez travaillé dans votre répertoire de travail de Netquiz) :



Le fichier prof.gif est ici l'image que nous avons fait figurer sur la page d'accueil, ce nom variera bien évidemment en fonction de l'image que vous avez choisie.

Créer les liens

Il vous faut désormais faire les liens reliant votre page d'accueil aux exercices. Tapez d'abord une phrase qui servira de support au lien (la partie visible du lien, habituellement soulignée en bleu sur un site internet), ceci peut être par exemple une phrase du type : **cliquez ici pour faire une exercice sur les pronoms**. Une fois cette phrase saisie, sélectionnez la à la souris afin qu'elle soit en surbrillance. Cliquez alors sur le bouton suivant :

Une boîte de dialogue où vous allez pouvoir préciser les paramètres de ce lien s'ouvre alors. Cliquez sur le bouton **choisir un fichier.**

Pour réaliser les liens vers les exercices conçus avec Netquiz, sélectionnez le fichier à l'intérieur du dossier vers lequel vous souhaitez que ce lien pointe :

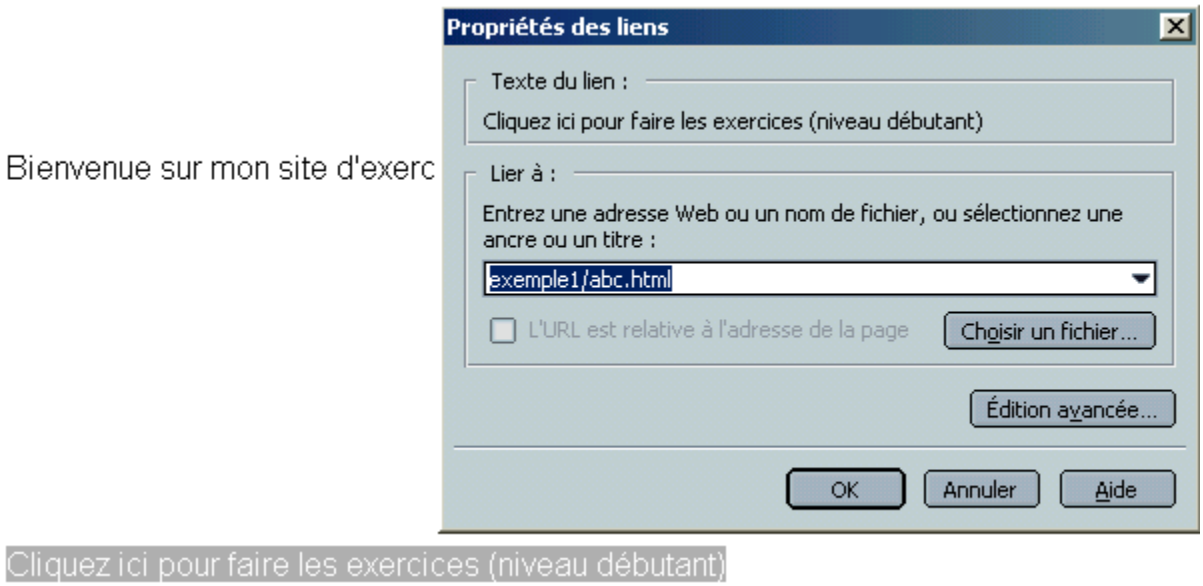
Pour pointer vers la page d'accueil de l'exercice :

Faire un lien vers le fichier abc contenu dans le dossier créé par Netquiz :
Par exemple : **nom_du_dossier/abc.html**

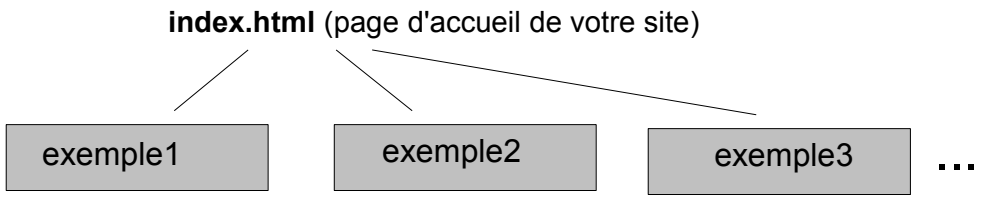
Pour pointer vers l'exercice proprement dit :

Faire un lien vers le fichier netquiz contenu dans le dossier créé par Netquiz :
Par exemple : **nom_du_dossier/netquiz.html**

Cliquez sur **OK**.


Bienvenue sur mon site d'exerc
Propriétés des liens
Texte du lien :
Cliquez ici pour faire les exercices (niveau débutant)
Lier à :
Entrez une adresse Web ou un nom de fichier, ou sélectionnez une ancre ou un titre :
exemple1/abc.html
L'URL est relative à l'adresse de la page
Choisir un fichier...
Édition avancée...
OK
Annuler
Aide
Cliquez ici pour faire les exercices (niveau débutant)

Recommencez l'opération pour les liens pointant vers la deuxième unité, la troisième unité etc...
Vous devriez aboutir à la structure suivante :



Votre lien est créé et votre page d'accueil vous permet d'accéder directement à vos exercices. Vous êtes toujours dans le composeur et il ne se passera rien lorsque vous cliquez sur vos liens.

Pour voir le résultat final, cliquez sur le bouton Visualiser :

N.B.: ce bouton s'appelait aperçu ou parcourir dans les précédentes versions de Netscape ou Mozilla Composeur.

Une fois dans le navigateur, vérifiez que vos liens fonctionnent et que vos images s'affichent bien.
S'il y a des modifications à effectuer, cliquez sur l'icône de composer dans la barre des tâches :

À droite l'icône du navigateur, à gauche celle du composer.

Vous pouvez aussi aller dans le menu **Fichier** et sélectionnez l'option **Éditer la page**.

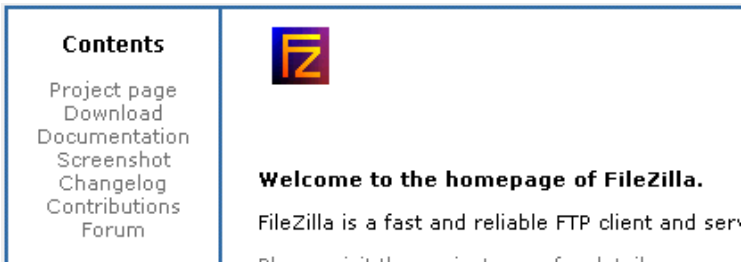
En cliquant dans le menu **Aide** de Mozilla et en sélectionnant l'option **Contenu de l'aide**, vous trouverez de très nombreuses informations à la rubrique **Création de pages web** qui vous permettront d'améliorer la présentation de votre page d'accueil.

Publier son site sur Internet avec un logiciel FTP

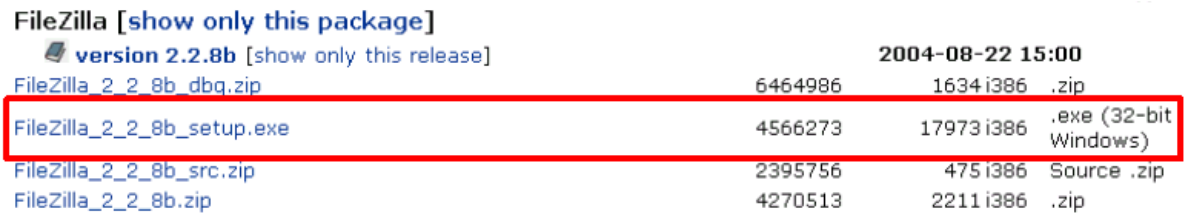
Les sites d'hébergement gratuit ou payant proposent souvent des explications sur les modalités de mise en ligne de votre site, référez-vous dans un premier temps à ces aides et notez tous les paramètres qui vous sont donnés.
Pour mettre en ligne votre site, il vous faut un logiciel appelé client FTP (protocole de transfert de fichiers) qui vous permet d'effectuer une copie des fichiers présents sur votre disque dur vers votre serveur Web, c'est-à-dire les mettre en ligne.
Il existe une myriade de logiciels de ce type, pour windows, macintosh et linux. Quel que soit le client choisi, le principe est le même. Vous devez tout d'abord définir votre serveur. Nous prendrons ci-dessous l'exemple de Filezilla qui est un logiciel libre et qui est téléchargeable gratuitement depuis le site :

http://filezilla.sourceforge.net

Bien que le site soit en anglais, le logiciel s'installera dans la langue spécifiée dans vos paramètres locaux de Windows.
Une fois sur le site (reproduit ici tel qu'il était le 1/9/2004) , cliquez sur **Download** (télécharger) :



Dans l'écran affiché, sélectionnez la version **.exe (32 bit Windows**) de la dernière version listée (la 2.2.8b au 1/9/2004)) :

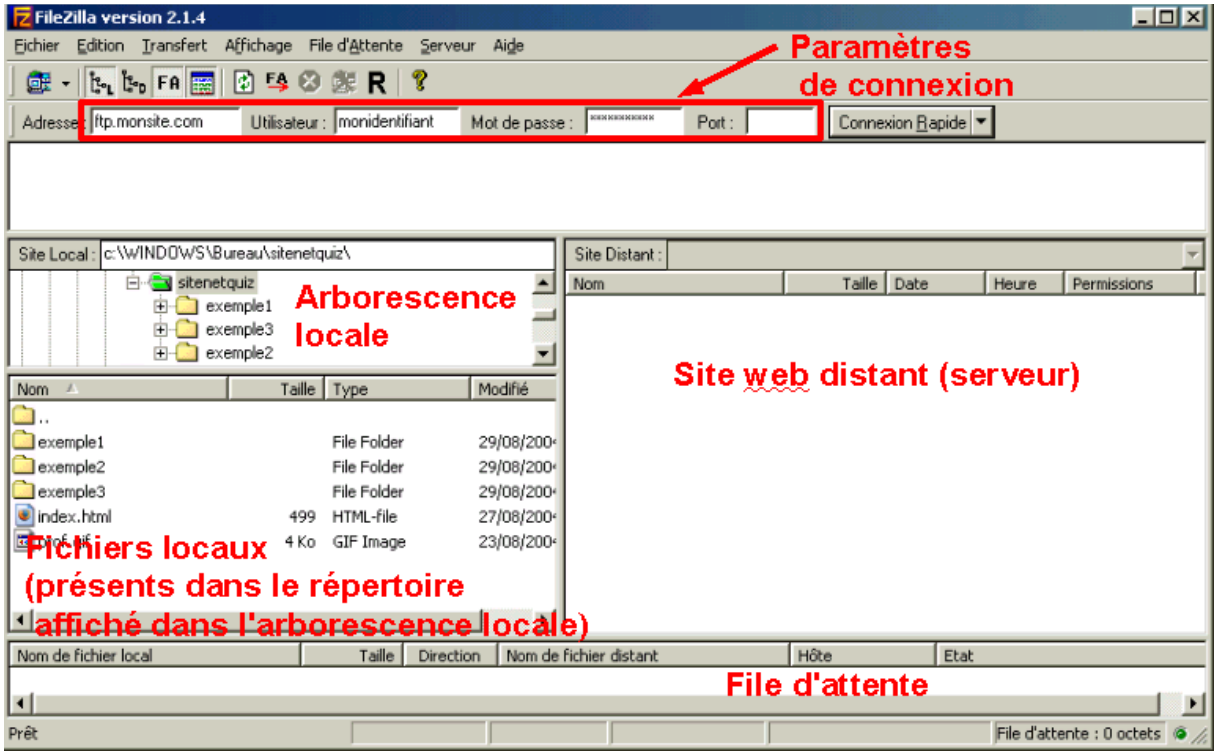

FileZilla [show only this package]
version 2.2.8b [show only this release]
2004-08-22 15:00
FileZilla_2_2_8b_dbg.zip 6464986 1634 i386 .zip
FileZilla_2_2_8b_setup.exe 4566273 17973 i386 .exe (32-bit Windows)
FileZilla_2_2_8b_src.zip 2395756 475 i386 Source .zip
FileZilla_2_2_8b.zip 4270513 2211 i386 .zip

Dans l'écran suivant, sélectionnez un miroir, utilisez de préférence un miroir qui soit le plus proche de l'emplacement auquel vous vous trouvez. Cliquez sur l'icône qui se trouve devant la taille du fichier (ici 4460 Kb).

Le téléchargement devrait débuter automatiquement. Lancez alors l'installation du programme.

Une fois l'installation terminée, double-cliquez sur l'icône reproduite ci-dessous pour lancer filezilla :

Filezilla se présente comme ceci :



À gauche, votre ordinateur, à droite la liste des fichiers présents sur votre serveur (une fois que vous y serez connecté).
Dans la zone arborescence locale, sélectionnez le répertoire dans lequel est stocké le site que vous avez conçu avec Netquiz.

Si vous voulez afficher le bureau, celui-ci se trouve :

- pour Windows 95, 98, Me dans le dossier :
  C:\Windows\Bureau

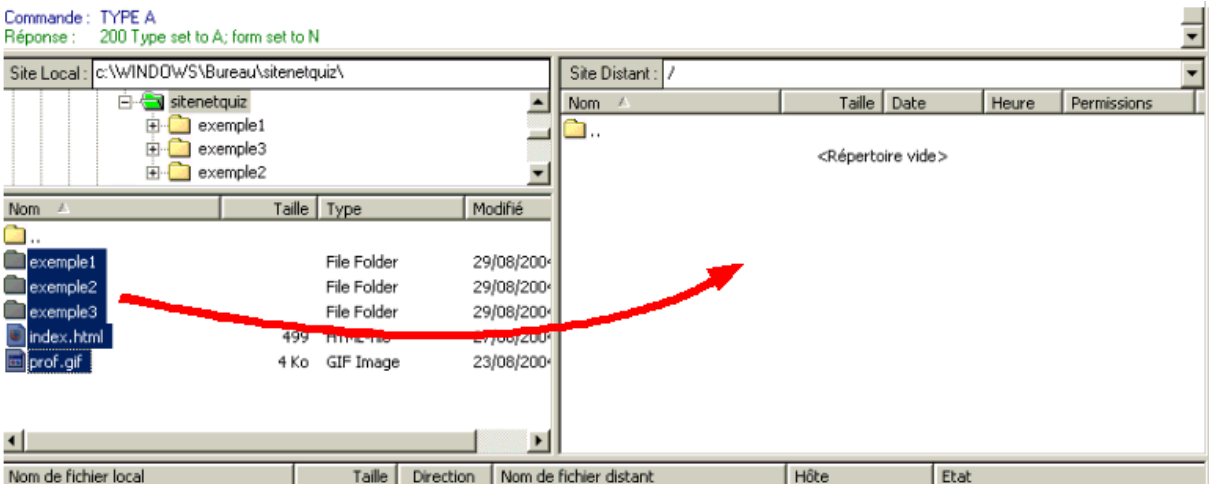
- pour Windows XP, 2000 et NT dans le dossier :
  C:\Windows\Document and Settings*Nom d'utilisateur*\Bureau

Il est possible que le dossier Windows s'appelle WinNT et que Bureau soit traduit dans la langue de votre système d'exploitation.)

- Dans la zone **Adresse**, saisissez l'adresse de votre serveur FTP telle qu'elle vous a été donnée lors de votre inscription chez votre hébergeur.
- La zone **Utilisateur** correspond à l'identifiant que vous avez choisi ou qui vous a été fourni par votre hébergeur.

- La zone **Mot de Passe** correspond au mot de passe qui correspond à l'identifiant que vous avez choisi ou qui vous a été fourni par votre hébergeur. Vous pouvez laisser la zone **port** vide ou spécifier la valeur de 21 qui est le port par défaut pour les transferts FTP.
- Cliquez ensuite sur le bouton **Connexion Rapide**.

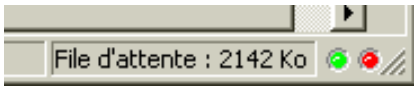
  Lors de la connexion, vous verrez dans la partie droite de l'écran les fichiers présents sur votre serveur (s'il y en a), sinon l'indication **<répertoire vide>**.



Sélectionnez ensuite l'ensemble des fichiers que vous voulez mettre en ligne.
Vous pouvez utiliser les touches ⇧ (majuscules) ou Ctrl pour sélectionner plusieurs fichiers à la fois.
Ne sélectionnez pas le répertoire .. qui désigne simplement le répertoire supérieur dans l'arborescence de vos fichiers.

Une fois que vos fichiers et répertoires apparaissent en surbrillance, cliquez dessus, maintenez le bouton droit de la souris appuyé et déposez les dans la partie droite de l'écran (fenêtre serveur).

Les fichiers viennent se loger dans la file d'attente et le transfert commence. La taille des fichiers restant à mettre en ligne est indiquée en bas à droite de l'écran :



Attendez simplement que la file d'attente soit à 0 Ko, c'est-à-dire quevos fichiers soient tous transférés. Le contenu de la fenêtre de gauche doit alors être le même que la fenêtre de droite. Lancez votre navigateur et allez vérifier sur votre site que tout soit bien en ligne et fonctionne.

Vous pourrez télécharger un tutoriel sur le fonctionnement de Filezilla à l'adresse suivante :

http://framasoft.net/article1941.html

N.B. : Si vous avez choisi un hébergeur gratuit, il est possible que les jeux de cadres que certains imposent viennent perturber, voire empêcher le fonctionnement de Netquiz.

Logiciels utiles

Les logiciels recensés ci-dessous vous permettront d'aller plus loin dans la conception de vos exercices :

- **Quicktime** : http://www.apple.com/fr/quicktime/
  Quicktime est nécessaire pour inclure des vidéos et des sons dans Netquiz. Vous trouverez sur ce site Quicktime Player qui est disponible dans une version gratuite.

- **The GIMP** : http://www.gimp.org
  The GIMP est un programme de graphisme similaire à Photoshop disponible pour Windows, Mac ou Linux. Vous pourrez, grâce à lui, redimensionner ou modifier vos images, créer des logos etc. Bien que le site soit en anglais, The GIMP fonctionnera dans la langue spécifiée dans vos paramètres locaux.

- **Filezilla** : http://filezilla.sourcerforge.net
  Filezilla est un client FTP(protocole de transfert de fichiers). Il vous permettra de publier vos réalisations sur l'internet si vous disposez d'un hébergement. La langue utilisée par filezilla se spécifie lors de l'installation.

- **Mozilla** : http://frenchmozilla.org
  Mozilla est une suite internet composée d'un navigateur, un client de messagerie, un carnet d'adresses, un éditeur HTML et un client de *chat* IRC. L'éditeur HTML Composer vous permettra de réaliser la page d'accueil de votre site web.

- **EasyPhp**: http://www.easyphp.org
  EasyPHP vous permettra de transformer un des ordinateurs de votre salle informatique en serveur web intranet. Vous devez disposer d'une machine ayant une adresse IP fixe ou un très long bail d'adresse et la dédier à ce rôle. Renseignez-vous auprès de votre technicien informatique.

- **Ganesha** : http://www.anemalab.org
  Ganesha est une plateforme de formation ouverte et à distance (FOAD). Elle permet de sauvegarder les résultats d'exercices faits avec Netquiz sur les serveurs dotés d'Apache/PHP/MySQL.

Pour une plus large sélection de logiciels, reportez-vous aux sites suivants :

- **Framasoft** : http://www.framasoft.net
  Framasoft est un répertoire de logiciels libres dont la plus grande majorité fonctionne sous Windows. Outre les logiciels, vous pourrez aussi trouver sur ce site de nombreux mode d'emplois et tutoriels ainsi que des forums qui vous permettront d'obtenir de l'aide de la communauté d'utilisateurs.

- **Gratilog** : http://www.gratilog.net
  Gratilog est un site qui recense les logiciels gratuits pour Windows. Parmi tous les logiciels recensés, vous pourrez trouver des éditeurs HTML, des logiciels de retouche d'image, des éditeurs et convertisseurs de vidéos ou de sons.